Руководство по Эфирному Плану

Designer: Bruce R. Cordell
Editors: Michele Carter and Keith Strohm
Cover Artist: rk post
Interior Artists: Adam Rex and Hannibal King
Cartographer: Sam Wood
Brand Manager: Thomas Reid
Art Director: Dawn Murin
Typography: Angelika Lokotz
Graphic Designer: Matt Adelsperger
Conceptual Artist: Dana Knutson
Особая благодарность высказывается Джону В. Мангруму, Магиан Чуа, Мистеру Найсгаю и всем остальным подписчикам на рассылку Планскейпа за помощь в составлении списка демипланов
Источники: *Сеттинг Планскейп* Зеба Кука; *Книга Планоходца, Сборник Монстров Планскейпа* и *Истории Бесконечной Лестницы* Монте Кука; *Земли Ночных Кошмаров* Шейн Люси Хенсли и Била Слависека; трилогия приключений *Пустыня Одиночества* Трейси Хикмена; "*Демиплан Тени*" (статья из журнала *Дракон*) Эдварда Бонни; *Руины Грейхока* Блейка Мобли и Тима Брауна; *Отдых Дракона* Рика Свана; *Истории Внешних Планов*: *Замок на Краю Времени* Кристофера Мортики; *Возвращение в Могилу Ужасов* и *Руководство Строителя Пещер* Брюса Р. Корделла; и, конечно же, *Мануал Планов* Джеффа Грабба.
Перевод: Ника Бельская

МАТЕРИЯ ВСЕЛЕННОЙ: ВВЕДЕНИЕ

Мы выходим в море без волн.
Кипвил Лиамс, восторженный
эфирный странник

"Как это её здесь нет? Во имя Света, я хочу поговорить с Таршевой!" воскликнул Барат. Мысленно вздохнув, Роназзик попытался сохранить на своем лице радостную улыбку: в конце концов, деньги этого человека были совсем не плохими, в отличие от его манер.

"Как я уже объяснял вам, добрый господин, когда вы впервые вошли со мной в контакт, что *возможно* мне удастся устроить встречу с той, кого вы ищете. К сожалению, именно сейчас её нет в городе".

Барат еще несколько мгновений изображал возмущение, а потом уныло произнес: "Так что же мне делать? Мое Эфирное приключение закончится еще до своего начала, и все это из-за отсутствия проводника".

Роназзик поднял бровь, а потом прочистил горло. "Хотя я больше известен своими научными познаниями, чем своим безрассудными поступками, я не солгу, если скажу вам, что многие люди уважают меня, как эксперта во многих областях, включая и такие вещи, как Эфир".

Барат заметно оживился. "Что вы имеете в виду?"

Роназзик продолжал, "Возможно, вы могли бы заключить со мной контракт, так как из-за своего длительного отсутствия в городе в данный момент я свободен. Поверьте мне: я кое-что знаю об Эфирном Плане, а то, что не известно мне, мы сможем быстро узнать у кого-то другого – я достаточно хорошо умею добывать необходимую информацию".

Барат промедлил, прежде чем ответить. "У Таршевы были очень хорошие рекомендации. Откуда я знаю, что вы просто не хотите 'надуть' меня, как говорите вы, сигильцы?"

Роназзик задумчиво помолчал, и только потом ответил. “Это честный вопрос. Скажи мне: Какая первая мысль приходит тебе голову в тот момент, когда ты думаешь об Эфирном Плане?”

“Я не знаю”, ответил Барат, “… облака тумана и ничто, мне кажется”.

Роназзик улыбнулся и покачал головой. “Именно в этом ты ошибаешься. Эфирный План – это полная противоположность понятию ничто; на самом деле, это *все”*.

“Что?” откликнулся Барат.

Розанник смотрел, как лицо странника приобретает удивленное выражение, которое он привык ассоциировать с праймами. Волшебник мудро продолжил “Эфир содержит все материальное; в действительности, он является связывающей материей, из которой состоят пространство и время. Если Астрал является ментальным планом, местом, которое на самом деле не занимает пространства во вселенной, то Эфир – это физический план, который, можно сказать, является вселенной, и всем, что она содержит”.

“Мне кажется, что я тебя не понял”, произнес Барат, наклонясь вперед с выражением очевидного интереса, несмотря на свой протест.

Розанник кивнул и снисходительно посмотрел на своего нового студента. “Ну что же”, произнес волшебник, “все дело в следующем...”

Эта книга описывает Эфирный План, королевство, в котором смешалась реальность и фантазия, и в котором содержится туманный “планарный суп”, соединяющий различные праймовые миры. Иногда называемый Туманным Берегом или Морем Без Волн, Эфир также связывает миры и демипланы Внутренних Планов, бесконечные области элементального неистовства. Кроме того, на этом плане расположены невообразимые и загадочные острова-демипланы, и его считают домом одновременно необычные и опасные существа. Но безграничные просторы и странные возможности Эфирного Плана делают его чем-то большим, чем обычным задником для других приключений. На самом деле, сам план предлагает неограниченные и чудесные возможности тем идущим-по-планам, которые достаточно отважны, чтобы пройти по его берегам и погрузиться в глубины Эфира. Эфирный План является неотъемлемой частью вселенной, так как он держит в своих туманных объятьях *все*. Странствие через разноцветные туманы, которые составляют сущность этого плана, может восхитить или ужаснуть странника зрелищами, которые он никогда раньше не видел – и, возможно, никогда больше не увидит.

Благодаря тому, что он содержит в себе все материальные предметы, этот план стал прибежищем для ужасающих опасностей и отвратительных существ, которые существуют плечом к плечу с потрясающими видами и образами, а также сокровищами, величина которых может заставить застонать от жадности орду драконов. Фазовые пауки, теритраны и пожиратели мыслей чаще всего встречаются в этом месте, но в Глубоком Эфире можно столкнуться с еще более странными существами – включая меме и гк’лок-лок.

Но эфирному страннику угрожают не только живые существа – циклоны и фронты воронок (vortex fronts) могут занести странника в книгу мертвых так же быстро, как и любой демон, но гораздо более беспристрастно. Конечно же, даже этих природных опасностей недостаточно для того, чтобы отпугнуть тех, кто пытается проникнуть через Эфир в другие миры или на Внутренние Планы, или желает добраться до таких известных мест, как Замок на Краю Времени (Castle at the Edge of Time), Провал Лейсестера (Leicester’s Gap), или Анавари (Anavaree).

ОЧЕРТАНИЯ Моря Без Волн: ОБЗОР ЭФИРА

*Они были получены из Глубокого Эфира **огромной ценой**.*
Я точно не знаю, что это такое, но когда вы сжимаете их,
они громко скрипят. Хотите купить?

-Ватор, торговец исключительной находчивости

Потоки паров исходят из пустоты. Клубящиеся массы тумана – сначала синего, потом аквамаринового, потом изумрудного, пронизанного малиновым, все различных и постоянно изменяющихся форм – поражают взгляд странника. Вихри тумана и теневые образы различной плотности появляются и пропадают из поля зрения. Несколько каплей плотного эфира проплывают перед глазами странника практически в каждое мгновение, причем одни из них объединяются друг с другом, а другие разъединяются. В разрывах между клубами туманов видны как знакомые, так и абсолютно чуждые сцены, которые вскоре вновь пропадают в медленном, хаотичном движении Эфирного Плана.

Во время своего первого посещения Эфира, странник погружается в разноцветные туманы или, возможно, подвергается бомбардировке мягко “падающими” каплями плотного эфира, или даже оказывается в месте, которое напоминает небольшой город, в котором стоит туманный вечер. В действительности, Эфирный План напоминает много вещей, но странники чаще всего сравнивают его с океаном. У него есть берег (Эфирная Граница) и загадочные глубины (Глубокий Эфир). Когда путешественник впервые пересекает границу, отделяющую Прайм от Эфира, он оказывается на краю берега, балансируя в том месте, где океан встречается с сушей. Земля, расположенная над берегом (план, с которого приходит странник) все еще частично виден ему, так как в данный момент путешественник находится одновременно на двух планах – хотя большая часть жителей Прайма не замечает тех, кто видит их со стороны Эфира. Если путешественник отважен, то он может с помощью Эфирной Границы переходить не только на Внутренние Планы, но и в различные миры Основного Материального Плана.

Когда странник хочет покинуть берег и погрузиться в глубины Эфирного Плана, он переходит в Глубокий Эфир (часто просто называемый Глубиной). Оглянувшись назад, чтобы поглядеть на берега, он видит обширную занавесь различных цветов, которая напоминает северное сияние некоторых миров Основного Материального Плана (эта занавесь не видна тем, кто находится на Границе). За этой Стеной Цвета лежит Глубина, бесконечная бездна, которая содержит в себе все-еще-не-реализованное пространство и материю. Понимаете, если Внутренние Планы содержат в себе все элементальные строительные блоки вселенной, то Глубокий Эфир хранит в своих глубинах весь потенциал вселенной. “Становление действительности” – вот как называют Глубину Люди Богов, но истина в том, что большая часть странников не понимает и половины того, что имеют в виду эти люди.

Глубина предлагает чудеса и достопримечательности, которые невозможно описать – включая цветную занавесь (или Стену Цвета), ведущую к уникальным демипланам, которые одиноко плывут в окружающем их эфирном тумане – но странник должен находиться в идеальной форме, если он надеется выжить здесь в течение длительного периода времени. Даже если забыть об скитающихся здесь магранах и ужасных силах эфирных циклонов, опасности Глубокого Эфира с легкостью могут занести странника в книгу мертвых.

География Плана

Эфирный План соприкасается со всеми мирами Прайма, объединяя их воедино. Несмотря на то, что Основной Материальный План является одним целым, он также разделен на бесчисленные отдельные миры, находящиеся внутри обширных “хрустальных сфер”. Иногда условия одного мира значительно отличаются от другого, но, несмотря на это, каждый из этих миров считается частью Прайма.

Независимо от количества и размера хрустальных сфер, из которых состоит Прайм, Эфирная Граница (иногда называемая просто “Границей”) соприкасается с каждой частью каждой хрустальной сферы. Соприкасается ли Граница с областями Основного Материального Плана, расположенными между хрустальными сферами – иногда именуемыми флогистоном знатоками этой проблемы – остается неизвестным.

Странник может добраться через Эфир до Внутренних Планов, областей элементальных начал. Эти планы, также именуемые Элементальными Планами, легли в основу всей существующей реальности. Эфирная Граница соприкасается с различными элементами Внутренних Планов так же, как она соприкасается с Праймом. Многие мудрецы считают, что эта связывающая функция между Внутренними Планами и Праймом является единственной причиной существования Эфира.

Эфирный План *никак* не граничит и не соприкасается с Астральным или каким-либо из Внешних Планов; между ними просто нет природной связи. Если странник, находящийся в Эфире, хочет добраться до этих ментальных и духовных измерений, то ему придется использовать Основной Материальный План в качестве промежуточного пункта следования. Ходят слухи о том, что существует до сих пор не открытый план, соединяющий Внутренние Планы и Внешние Планы напрямую, но до получения неопровержимых доказательств этого, рассказывающие об этом люди остаются обычными болтунами. Конечно же, находятся “эксперты”, доказывающие обратное.

Сама Эфирная Граница является очень интересным местом. Хотя во вселенной существует всего одна Граница, она не представляет собой непрерывную линию. Эта значит, что странник не может перейти из области Границы, соприкасающейся с Праймом в область границы, которая соприкасается с другим планом или демипланом. Путешественник должен перейти на Глубину и вновь выйти к Границе, соприкасающейся с местом его назначения.

И здесь проявляется еще одно безумное свойство Эфира. Некоторые демипланы соприкасаются с Эфирной Границей – даже несмотря на то, что эти карманные измерения дрейфуют в Глубоком Эфире. Понимаете, условная трехмерная география вряд ли сможет помочь эфирному страннику, так как этот план не является местом, это состояние вещества. Карты и наброски являются лишь самым удобным для невежд способом понимания этого места. Хочешь осознать саму суть Эфира? Ничто не связано с чем-то еще, и нигде это не проявляется так очевидно, как на Глубине. Странник не может сказать, что Демиплан Заключения плывет в 30 милях от Демиплана Времени. Оба демиплана просто *существуют*. Любое приблизительное расстояние просто кажется таким в восприятии бехолдера. Некоторые мудрецы даже считают, что все в Эфире на самом деле занимает одно и то же “пространство” и отдельные области просто существуют в различных состояниях вещества – независимо от того чтобы это значило. Тем не менее, хитроумный странник не может просто изменить себя (или перейти в иное состояние) и мгновенно добраться до своего места назначения. Расстояние на этом плане остается расстоянием, даже если оно и не является “реальным”.

Так как же странник может добраться до определенной точки Эфира? Всех этих разговоров об изменяющемся расстоянии и состояниях вещества достаточно, чтобы свести с ума даже самого просвещенного из мудрецов. Ответ на этот вопрос прост: Все зависит от того, где вы находитесь. Дело в том, что движение на Границе и н Глубине значительно различается. Чаще всего, передвижение по Эфирной Границе напоминает передвижение по любому другому плану, тогда как движение по эфиру совмещает физические и ментальные элементы.

Космология Эфира

Человек не может представить себе Эфир без дымки и туманов, окутывающих это место. Это объясняется тем, что эти пары *являются* сущностью Эфира. Туманы находятся повсюду, поддерживая или окружая Внутренние Планы, зарождающиеся демипланы и полностью сформировавшийся Основной Материальный План. Таким образом Эфирный План является оболочкой, которая содержит всю физическую реальность или окаймляет её (выступая полной противоположностью философской реальности Астрала и Внешних Планов). Тем не менее, Эфирный План является чем-то большим, нежели просто вместилищем – он еще и создатель.

В чем-то Эфир напоминает мутный пруд, который заполнен рассеивающимися элементами. Рябь на его поверхности иногда бывает достаточно для того, чтобы капля плотного эфира начала

“кристаллизироваться”, возможно формируя основу для будущего демиплана. Именно туманы этого места являются следами рассеявшихся элементов, которые постоянно проникают сюда с Внутренних Планов.

Внутренние Планы воплощают физическую реальность. Скорее это не определенные первоисточники, а обычные строительные блоки всего “реального”. Подобно тому, как ограниченно количество букв алфавита порождает неограниченно количество различных предложений и слов, элементы Внутренних Планов соединяются неограниченным количеством способов, тем самым создавая бесчисленные миры. Эфирный План служит для того, чтобы комбинировать и смешивать эти элементальные строительные блоки. Кто-то мог бы назвать туманы Эфира *потенциальной* материей, еще не сформировавшейся, но полной возможностей. Это объясняется тем, что эфирные пары состоят из частиц, каждая из которых обладает потенциалом Земли, Воздуха, Огня и Воды и смешения элементальных материалов (с Параэлементальных и Квазиэлементальных планов). Таким образом, вся “материя” на Эфирном Плане парообразна и наполнена возможностями.

Когда волны потенциальной реальности сталкиваются, они формируют плотный эфир и демипланы. Многие мудрецы соглашаются с тем, что Основной Материальный План возник именно таким образом, но это произошло так давно, что никто не может представить себе такую древность.

Переход на Эфирный План

Когда странник переходит в Эфир с других планов (когда он “становится эфирным”), он, в действительности, оказывается в пределах Границы. Живые существа, элементалы и материя с жругих планов сохраняет свой облик и способности, но во время пребывания в Эфире их структура пребывает в состоянии “несовпадения с фазой” граничащих планов. Даже несмотря на то, что физический облик странников, оказавшихся в Эфире, изменяется в соответствии с законами этого плана, путешественник не ощущает заметных отличий между собой и другими реальными существами и объектами, который переносятся в фир или существуют там.

Тем не менее, на это можно взглянуть и с другой стороны: Путешественник переходит в эфирное состояние, магическим образом переводя себя в состояние Эфира. После этого, он покидает “реальность”. Конечно же, тем, кто не является коренным жителем Эфира, требуются магия или псионика для того, чтобы перейти в это состояние и находиться в нем. Когда эфирная магия прекращает действовать (или псионическое воздействие прекращается), чуждое Эфиру существо возвращается в свое обычное состояние. На Эфирной Границе странник просто “выбрасывается” обратно в реальный мир. Но если путешественник находится в Глубоком Эфире в тот момент, когда его способ эфирного путешествия прекращает действовать, то бедняга вновь обретает свою материальность и и его “проваливается” через определяемую случайным образом часть занавеси воздушных цветов (смотрите страницу 20), проходит через Границу и оказывается на прилегающем плане! Существам, которые обитают в Эфире или существаи, которые переходят в эфирное состояние в помощью постоянно действующих методов, необязательно беспокоиться об неожиданной материализации.

Некоторые заклинания и предметы напрямую переносят странника в Эфирную Границу. Некоотрые из этих заклинаний обладают временным действием, тогда как другие позволяют магу оставаться в эфирном состоянии неограниченное время. Метод, используемый для перехода на Эфирный План, влияет на степень влияния различных условий Эфира на странника. Ниже приведена таблица, в которой перечислены различные возможные методы перехода на Эфирный План. Рядом с каждым из методов также указано, является ли он временным или постоянным.

Методы, являющиеся (В)ременными, характеризуются тем, что после окончания действия заклинания или предмета странних выходит из эфирного состояния. Временный эфирный путешественник не может материализоваться до тех пор, пока не завершится действие соответствующего метода – если, конечно же, странник не оказывается в определенных условиях, описанных в разделе "Препятствия Эфирного Движения" на странице 14 или не использует другой

метод, из указанных в приведенной ниже таблице.

Методы, являющиеся (П)остоянными, отличаются тем, что странник переходит в постоянное эфирное состояние - если, конечно же, другой постоянный метод из нижеприведенного списка не используется для изменения этого состояния. К примеру маг, который использует магический портал для перехода на Эфирный План должен будет использовать использовать тот же портал, найти другой портал, который позволит ему покинуть Эфир, найти жреца, который произнесет заклинание *межпредельного перехода* или самостоятельно произнести заклинание *безошибочной телепортации* для того, чтобы покинуть это место. Тем не менее, определенные условия, указанные в разделе "Препятствия Эфирного Движения" могут развеять постоянную эфирность. Путешественик должен будет воспользоваться другим заклинанием, психической силой или магическим предметом, чтобы вновь оказаться в Эфире.

(В) *броня эфирности*
(В) путешествие во сне (психическая сила)
(В) *малая эфирность* (см. страницу 38)
(П) *великая эфирность* (см. страницу 39)
(П) врата или портал
(В) *закрома Леомунда* (маг забирается в сундук)
(В) *масло эфирности*
(П) *межпредельный переход*
(В) *фазовая дверь* (очень ограниченный доступ!)
(П) *безошибочная телепортация*
(В) *изчезновение* (только объекты)

Если это отдельно не указано в описании предмета или заклинания, то данные методы перехода на Эфирный План доставляют странника на Эфирную Границу их плана. Конечно же, путешественник может достигнуть Глубины до того, как его пребывание в Эфире подойдет к концу, но при этом он рискует "провалиться" на случайны план (как это было описано ранее), когда его метод прекращает действовать.

Если это отдельно не указано в описании техники перехода на Эфирную Границу, то Мастер может считать, что "изсчезновение" с прилегающего плана и перенос в Эфир занимает 1 раунд. Таким образом, нападение на Прайма на своего противника, а потом быстрое возвращение обратно в Эфир все еще представляет определенную опасность для атакующего, так как у защищающегося есть как минимум одна возможность отплатить своему противнику. С другой стороны, для перехода на прилегающий план из Эфира также требуется 1 раунд (если обратное специально не указано), что позволяет эфирному противнику атаковать беглеца в течение как минимум 1 раунда.

ВЫЖИВАНИЕ В ЭФИРЕ

Предусмотрительные странники не отправляются на незнакомые планы, предварительно не решив важные для выживания там вопросы. Подобные мелочи могут решать жить путешественнику, или умереть.

ДЫХАНИЕ. Это то самое, что большая часть людей воспиринимает как должное до тех пор, пока не будет его лишено. К счастью, в Эфире не так уж сложно вдохнуть полной грудью. В действительности, передвигаясь по этому плану странник может дышать так, как и обычно. Все дело в том, что Эфирный План заполнен эфирными частичками, которые попали туда с Внутренних Планов. Эти частички комбинируются для того, чтобы создать эфирный туман, миниатюрные области возможностей. Странник, вдыхающий туман, автоматически превращает возможность в реальность; туман становится живительным кислородом, подходящим тому, кто вдыхает его. Тем

не менее, не планируйте разбивать здесь лагень. Время от времени Эфирная Граница перенимает значительное количество особенностей граничащего с ней плана; эти особенности могут воздействовать на туман. Представьте себе, чтоб вы решили вдохнуть полонй грудью, и внезапно обнаружили, что грязь с близлежащего Параэлементального Плана не слишком пригодна для поддержания жизни, особенно если вы не происходите с этого плана. Ходят слухи о том, что существуют такие области Границы, где дышать просто невозможно.

ЕДА И ПИТЬЕ. Если странник желает выжить на этом плане, то ему понадобится чем-то питаться. Легче всего утолить голод и жажду будет в том случае, если путешественник возьмет с собой напитки и еду. Все продукты питания, которые оказываются на Эфирном плане, существуют в том же эфирном состоянии, что и странник, удволетворяя его голод таким же образом, как и на других планах. Конечно же, некоторые люди попытаются найти другой способ удволетворения голода в туманах Эфира. Эти хитрые идущие-по-планам могут получить еду из туманов! Конечно же, это не так уж легко, и результат этого не столь уж приятен, но странник, по крайней мере, может избежать голода, заблудившись в Глубоком Эфире. (Смотрите навык *Питание* на странице 31).

ЧУВСТВА В ЭФИРЕ

Страннику необходимо знать, как далеко он может видеть и слышать, как хорошо осязать, ощущать на вкус и чувствовать по запаху то, что готов разделить с ним Эфир. Больше, чем один или два прайма оказались в книге мертвых из-за того, что переоценили свои глаза.

ЗРЕНИЕ. Условия Границы и Глубины несколько уменьшают расстояние, на которе может видеть странник, так как они состоят из плотного скопления эфирной материи. Попытка осмотреться на Эфире напоминает по успешности попытку пронзить взглядом плотный туман на Прайме. Хотя здесь нет отдельного или видимого источника света, тусклое сияние пронизывает всю эфирную материю. Никто не знает, почему это происходит, хотя некоторые мудрецы говорят, что это объясняется присутствием частичек внутренних планов. Небольшие количества эфирной материи не затеняют свет, но вообще сияния, исходящего от эфирных туманов, впролне достаточно, чтобы обеспечить освещение как на Границе, так и на Глубине.

В лучшем случае, максимальная видимость в клубящихся туманах Эфирного Плана не превышает 300 футов – хотя темные формы, выпуклости и тени часто видны и за пределами этой области. Благодаря тому, что Эфир является планом возможностей, температура не имеет здесь никакого значения. Таким образом, горячие объекты не испускают тепла, что сводит на нет воздействие инфравидения (если Мастер использует правила, приведенные в Книге Игрока). Тем не менее, существа, обладающие возможностью видеть в более низком диапазоне, чем инфравидение, и в более высоком, чем обычное зрение, смогут проникнуть взглядом через туманы. Кроме того, некоторые странники, которые постоянно живут на Эфирном Плане, развили в себе способность видеть на более значительные расстояния. (Смотрите навык эфирного зрения на странице 30).

СЛУХ. Слух странника в Эфире усиливается, так как звук разносится в плотной, наполненной различными объектами атмосфере плана на в два раза дальше, чем на Прайме. В Эфире, вероятность того, что кто-то из персонажей услышит шум удваивается (эта увеличение происходит до добавления каких-либо положительных модификаторов за магические предметы, заклинания или психические силы).

ЗАПАХ. Нюх героев теряет часть своей силы в Эфире, так как недостаток определенных границ не дает запахам наводнить это место. Существа, которые используют нюх для того, чтобы найти что-то или выследить кого-то, могут применять его лишь в том случае, если их цель находится от них не больше, чем в 5 раундах движения. За пределами этого расстояния, вечноизменяющиеся туманы Эфира поглощают все запахи.

ОСЯЗАНИЕ И ВКУС. Кажется, будто эти чувства несколько притупляются в Эфире. Пища теряет большую часть своей остроты и вкуса, аобъекты кажутся чересчур эластичными и пружинистыми. По этой причине, некоторые странники используют приправы, которые из-за своей остроты обычно применяются только на Нижних Планах. Эти специи – включая дъявольское сусло, кровавый перец и даже пот мефита – вредят здоровью странников, которые пытаются употребить их на других планах, но прекрасно помогают добавить остроты пище, ставшей безвкусной в Эфире.

Эфирное сражение

Страннику лучше всего иметь как можно больше друзей, если он собирается сражаться в Эфире. Все дело в том, что этот план представляет собой клубящееся море тумана и густой дымки, в котором очень мало плотного “физического” вещества, и атаковать неподготовленного путешественника можно сверху, снизу и со всех сторон. Ограниченная видимость на этом плану также увеличивает вероятность засад, так как враги могут скрываться в плотном эфирному тумане.

Вполне возможно, что многие неопытные странники в жаркой битве забудут об третьем измерении Эфира. Все дело в том, что боец, который помнит о том, что он может подниматься и опускаться, а не только передвигаться в двух привычных измерениях, получает огромное преимущство перед менее опытным врагом. Странник может рассматривать Эфир, как глубокое орезо или океан. Это сравнение позволяет некоторым приспособить к трехмерному окружению Моря Без Волн и воспользоваться им в битве.

К примеру, противники могут приближаться сверху и снизу, а не только спереди, сзади или збоку. Обычно, атаки сверху или снизу получают положительный модификатор +1 к броску атаки и отменяют положительный модификатор за щит, который помогает защищающемуся; тем не менее, в Глубоком Эфире каждый из противников может находиться выше другого, тем самым взаимоисключая положительные модификаторы. Во всех остальных случаях, эти позиции, так же как атаки с фланга или сзади получают обчные модификаторы к броскам атаки (+2 за атаку сзади и +1 за атаку сбоку).

Так как передвигаться в Эфире очень легко (гораздо легче, чем в той же воде), поединки могут отодвигаться на значительное расстояние от места их начала. Битва может передвинуться на много сотен ярдов, и все еще продолжать кипеть. Таким образом, из-за довольно плохой видимости в Эфире, бойцы могут потерять из виду часть, а то и всех своих товарищей. Особенно хитрые воины могут даже использовать эту особенность для того, чтобы разделять своих противников, с легкостью побеждая их. После того, как конфликт растягивается в пространстве, победившим приходится изрядно потрудиться, чтобы вновь соединиться со своими друзьям, разделенными бесконечными туманами. Люди, ставшие свидетелями эфирного поединка, часто рассказывают о том, что две дерущиеся эфирные фигуры напоминают волны, накатывающиеся друг на друга в океанах Прайма: Иногда волны проходят рядом друг с другом, практически не задевая одна другую, а иногда они сталкиваются с разрушительной силой, разбиваясь на части. На самом деле, несмотря на то, что в эфирном сражении удары проходят через тела противников, не нанося им какого-либо ощутимого вреда, они в действительности отрывают часть сущности цели. Если наблюдатель внимательно слежит за сражением, то он может увидеть, как туманы Эфира поглощают отделившуюся часть сущности персонажа, чтобы использовать её в будущем. Некоторые верят, что именно так возникают демипланы; они считают, что острова – это собравшиеся воедино останки раненных эфирных странников.

СТОЯ НА БЕРЕГУ: ЭФИРНАЯ ГРАНИЦА

Разносится ли звук в Эфире, или он заглушается туманами?
-Автошон Звонарь, житель
Клетки, который ищет покоя

Так как человек, переходящий на Эфирный План материализуется на Границе, большая часть странников считает Границу перекрестком других миров, так же, как и Глубокий Эфир. Тем не менее, клубящиеся эфирные туманы часто смешиваются с определенными частями прилегающих планов, порождая интереснейшее место – если, конечно же, странник будет достаточно осторожен при его посещении.

Праймы, которые только перешли в Эфир, обычно с радостью обнаруживают то, что прилегающий план обеспечивает странникам чувство равновесия и возможность ориентироваться в пространстве. Пока преобладает четкое “ощущение” гравитации, и потому странник может отличить верх от низа.

Иногда, на Границе даже действует компас (в зависимости от прилегающего плана), который сможет указывать основные направления. Конечно же, эти основные направления на Эфирном Плане ничего не значат, но иногда бедняге нужна хоть какая-то помощь для того, чтобы освоиться с реальностью планов.

Все дело в том, что Граница напоминает что-то вроде наслоения, находящегося в том же самом “пространстве”, что и прилегающий план. Благодаря этой особенности Границы, хитрый путешественник может в определенной степени общаться с обитателями прилегающего плана. К примеру человек, стоящий на Границе, может заглядывать на прилегающий план, но при этом оставаться в Эфире. С другой стороны, стоящий на Границе странник невидим для обычных жителей другого плана. Большая часть существ не может заметить поглядывающего за ними с Эфира путешественника, если у них нет доступа к *определению эфирности, определению невидимости* или подобным им заклинаниями. В случае использования подобных методов, заклинатель увидит эфирного странника, как туманную, полурасплывчатую тень, которая очень напоминает настоящего призрака. Конечно же, находящиеся на Эфирной Границе существа с легкостью заметят друг друга – при условии, что им удастся пробиться взглядом через плотные туманы этого места.

Эфирный странник не может словесно обращаться к обитателям приграничного плана, а также прикасаться, двигаться или каким-либо образом физически взаимодействовать с объектами или обитателями прилегающих планов – если, конечно же, он не обладает особыми способностями или возможностями. Свет, сияющий на приграничном плане, попадает на Границу, так же, как и некоторые звуки (хотя они отчасти заглушаются), определенная магия и другая излучающаяся энергия. Тем не менее, с самой Границы на приграничный план не переходят ни звук, ни свет, ни другая энергия, если, конечно же, не складываются определенные обстоятельства.

Существа на приграничных планах не могут атаковать находящееся на Эфирном Плане существо с помощью обычных методов, хотя некоторые заклинания и приемы могут вытащить ничего не подозревающего беднягу из Эфира и перенести его на прилегающий план. Кроме того, некоторые обитатели Основного Материального Плана могут видеть Эфирную Границу и что хуже всего, некоторые даже могут воздействовать на несчастных странников своим взглядом!

Кроме того, находящийся на Эфирном Плане путешественник может безболезненно проходить через твердые предметы. Фактически, эфирный странник может просачиваться через цельный камень, лед, магму и даже магический огонь, и при этом его тело останется целым и невредимым – если, конечно же, этот барьер расположен на приграничном плане, а не на самой Границе. Все

дело в том, что стена в Эфире остается для странника стеной. Конечно же, некоторые вещи на приграничном плане *могут* воздействовать на Эфирную Границу, но большая часть путешественников не догадывается об этом до того момента, пока не становится слишком поздно.

ОЩУЩЕНИЯ НА ГРАНИЦЕ

Странник может заглянуть на другой план с Границы и видеть, что там творится, но картина, представшая его глазам, будет не слишком четкой, а после определенного расстояния и вовсе исчезнет. Все цвета на приграничном плане сменяются различными оттенками серого. Более того, видимость на этом плане ограничивается 12 футами при свете дня, 6 – при свете факелов и всего тремя футами при свете свечи – при этом предполагается, что свет проникает с граничащего плана, а не исходит с самой Границы. Странник, который находится в Эфире и обладает собственным источником света, обнаружит, что он не распространяется в противоположном направлении. Свет из эфирной лампы не будет освещать материальные объекты, и, следовательно, не сможет рассеять тьму, нависшую над приграничным планом.

Некоторые звуки прилегающего плана доносятся до Границы, но человек воспринимает их, как привыкший к земле организм, внезапно оказавшийся под водой и услышавший шум – они заглушаются, и разобрать что-то очень сложно. Невозможно разобрать слова, которые произносятся во время разговора, ведущегося на прилегающем плане. Простые звуки, включая и короткие, эмоциональные возгласы, вроде “Помогите!” или “Смотри!” остаются различимыми, но только в том случае, если их источник находится не дальше, чем в 10 футах от эфирного странника. Более того, странник, который прислушивается к звукам, исходящим из подводного источника обнаруживает, что их вдвое сложнее услышать (путешественник может услышать громкие звуки только на расстоянии 5 футов).

Звуки, зарождающиеся на Эфирной Границе, не переходят на другой план; оглушительный эфирный взрыв не породит даже малейшего шороха на приграничном плане. Смотрите раздел “Чувства в Эфире” на странице 10, где приведена общая информация, связанная со зрением и слухом.

ДВИЖЕНИЕ ПО ГРАНИЦЕ

Передвижение по Границе во многом напоминает прогулку по одному из миров Прайма. Все, что необходимо страннику, это задействовать свои ноги (или крылья, или какой-либо другой метод движения, который он предпочитает), и следить за тем, куда они его заведут. Более того, странник, передвигающийся по Границе, может “взлетать” в небо или “погружаться” в землю любого приграничного плана, просто захотев этого.

Конечно же, некоторые планы переносят на Границу слишком большое количество своих основных элементов. В этих случаях, странник может радостно шагнуть туда только для того, чтобы обнаружить необходимость плыть в водах океана или пробираться через непролазную грязь (что соответственно уменьшает скорость передвижения). Хуже всего то, что некоторые из Элементальных Планов превращают свои Границы в смертельные для путешественников места. (Смотрите раздел “Внутренние Планы и Эфирная Граница” на странице 16, где указана более подробная информация, связанная с этим феноменом). Поверьте, этого вполне достаточно, чтобы заставить даже самого опытного эфирного странника понервничать.

ПРЕПЯТСТВИЯ ЭФИРНОГО ДВИЖЕНИЯ

Хитрые праймы и другие обитатели граничащих с Эфиром планов уже давно узнали о том, что Граница представляет собой идеальное средством для преодоления самых высоких стен и самых хитроумных ловушек. Тот, кто в конце концов познает правила передвижения по Эфирной

Границе, старается держаться подальше от тех мест, где они не действуют. Три вещи на приграничном плане могут помещать свободному передвижению по Эфирной Границе: определенные заклинания, плотные материалы и живая материя.

Заклинания, которые воздействуют на передвижение по Эфирной Границе и существ, которые находятся на ней, включают в себя *глифы защиты* (*glyphs of warding)* и *верную гончую Морденкайнена* (которая может видеть и атаковать эфирных существ). Существа, которые не являются исконными обитателями Эфирного Плана, должны избегать заклинаний *рассеивания магии, фазовой двери* и анти-магических областей, так как прохождение через эти области заставляет странников вновь перемещаться на приграничный план. И, наконец, ходят слухи об алхимическом веществе, которое, будучи приготовленным из самой сущности стойкости и пинты крови горгоны, и смешанным с известняковым строительным раствором, не дает эфирным (и астральным) существам, проходить через укрепленные им стены. Но даже если это вещество существует, то его стоимость воистину огромна.

Даже учитывая то, что в действительности эфирное тело является нематериальным в отношении приграничного плана, отдельные тяжелые металлы, кристаллы и искусственные сплавы оказываются слишком надежными для прохождения через них. К примеру свинцовые или золотые пластины могут полностью защитить область от воздействия Эфира. На самом деле, любой материал, плотность которого равняется или превышает плотность свинца или золота может остановить эфирного странника от проникновения в определенную область – хотя, конечно же, это будет довольно дорогостоящая защита. Таким же образом, кристаллы, стоящие, как минимум 100 gp, могут помешать движению по Эфирной Границе, но инкрустирование ограды или здания бриллиантами или кристаллами очень и очень дорогое развлечение.

Большинству опытных странников известно о том, что они не могут проходиться через живую материю, находясь в эфирном состоянии. Этот факт удерживает самых кровожадных любителей схваток от материализации в теле какого-то несчастного глупца или помещения своего клинка в тело противника. Таким образом, живой стражник, перегораживающий открытый дверной проем в стене, покрытой свинцом, не даст эфирному путешественнику проникнуть в комнату. Этот блокирующий феномен действует в радиусе 1 фута от каждого живого существа.

НА ГЛУБИНУ И НАЗАД

Простое любопытство часто заставляет странников искать ответа на вопрос: что лежит за берегами Эфирной Границы; они желают погрузиться в Глубокий Эфир, где по слухам находится область бесконечности материи, энергии и возможностей. Путешественник мог бы решить, что подобный переход будет очень сложным, но на самом деле это не так. Чтобы покинуть Эфирную Границу необходимо всего лишь пожелать этого, а потому хитроумным странникам приходится всячески ограничивать любые посторонние мысли. Тем, кто разбирается в планарной “географии”, известно, что только погрузившись на Глубину можно достичь Внутренних Планов и множества демипланов.

Находящийся на Границе странник, который наблюдает за тем, как кто-то переходит с Границы на Глубину видит, что путешественника внезапно окружает облако разноцветных туманов, которые в конце концов растворяются вместе с ним, не оставляя ни единого признака того, что здесь только что стоял человек.

Странник, находящийся на Глубине, не видит ничего, что напоминало бы ему о Границе, за исключением широкой, волнообразной стены туманных цветов. Это Стена Цвета, которая представляет собой границу между Глубоким Эфиром и Границей. Если странник сразу же решает покинуть Глубокий Эфир, то он может вернуться к стене, и, пройдя через неё, оказаться в том же самом месте Границы, в котором он покинул её. Если путешественник плывет вдоль занавеси, и только потом возвращается на Границу, то он оказывается в другой её части. Конечно же, расстояние, которое странник минует на Глубине, не всегда отвечает расстоянию, на которое он перемещается при переходе на Границу; это было бы слишком легко. Кроме того, путешественник не может добраться до иных планов, следуя вдоль Стены Цвета. Для того чтобы

перейти на другой план, страннику необходимо двигаться через Глубокий Эфир до тех пор, как он достигнет другой части цветной занавеси. На самом деле, Эфир – это обширный план материи и возможностей, и потому на нем очень легко потеряться.

ПРОДВИЖЕНИЕ ВДОЛЬ ЗАНАВЕСИ

Когда странник, находящийся на Эфирной Границе пытается перейти из одной области приграничного плана в другую, ему приходится отправиться на Глубину для того, чтобы продвинуться вдоль занавеси туманных цветов. Так как расстояния на Глубине не являются постоянными, скорость, с которой передвигается странник, становится менее важной, чем количество времени, которое он проводит в изменчивых эфирных туманах. Продвижение вдоль занавеси позволяет страннику передвигаться на огромные расстояния за короткое время.

Однако найти правильный путь вдоль внешней стороны занавеси туманных цветов не так-то легко. Вспыхивающий, фосфоресцирующий свет, просачивающийся через занавесь, льется отовсюду, в результате чего его очень сложно интерпретировать, но хитроумный странник иногда может определить по этим практически случайным вспышкам света свое приблизительное местонахождение относительно приграничного плана. До того, как странник вообще сможет начать свое путешествие вдоль занавеси, ему придется сначала предварительно посетить необходимую местность, осмотреть её с помощью магии или получить приблизительное направление (например, с помощью карты) или подробное описание.

Чтобы выбрать правильный путь, странник должен сделать успешные броски Мудрости и Интеллекта (оба с отрицательным модификатором –6; результат 1 в этом случае всегда считается успешным), или успешно использовать навык Знания Занавеси (curtain cognizance proficiency) (смотрите главу “Укрощение Эфира: Навыки”). Тот, кому не удается успешно воспользоваться ни одним из данных методов, не осознает своей ошибки и направляется вдоль занавеси, будучи полностью убежденным в правильности своих действий.

Обнаружить определенные места на Основном Материальном Плане внутри различных хрустальных сфер гораздо сложнее. В этом случае, странник предварительно должен посетить мир, найти планарную карту или осмотреть сам мир (или переходную область занавеси) с помощью магических средств.

Независимо от избранного способа, путешественник путешествует по Глубокому Эфиру вдоль Стены Цвета в течение ldl0xl0 часов, пока ему не удается добраться до места, которое он считает своей целью. Если он прав (как определено в описании методов, приведенном выше), то ему удается пересечь занавесь, перейти Границу и материализоваться на приграничном плане в радиусе ldl0 от цели поисков

Если странник отправляется по ложному пути, то он не осознает этого до тех пор, пока он вновь не оказывается на Границе. Фактически, он прошел в выбранном наугад направлении около 1d100xl0 миль. Заблудившийся бедняга может попытаться вновь погрузиться в Глубокий Эфир для того, чтобы вновь отправиться в путешествие вдоль занавеси. Тем не менее, ему может больше повезти в том случае, если он продолжит свое путешествие по Границе, так как в этом случае, он, по крайней мере, будет видеть приграничный план.

НАРУШЕНИЕ ХОДА МАТЕРИАЛИЗАЦИИ С ГРАНИЦЫ

Когда странник думает про “материализацию”, в девяти случаях из десяти он думает о переходе с Эфирной Границы на прилегающий план. В большинстве случаев, это достаточно безопасная процедура, особенно если путешественник делает это намеренно, но вселенная – это удивительное место, в котором может произойти все, что угодно.

То, что странник, возвращающийся с Эфирной Границы, не может материализоваться в живом существе, еще не означает, что бедняга не может принять свою материальную форму в неживом предмете. Это может произойти в том случае, если путешественник не уделяет достаточного внимания точке выхода, или случайно проходит через область анти-магии. Из жидкости, газа или

огня можно выбраться, чего не скажешь об плотных объектах.

Странник, материализующийся внутри или частично внутри плотного объекта должен сделать спас-бросок против магии смерти. Провал означает физическое уничтожение странника, так как молекулы несчастного навечно объединяются с объектом, в котором он появляется. Удачный спас-бросок выбрасывает путешественника с данного плана и Эфирной Границы, подобно подкинутой виноградинке. Траектория полета забрасывает путешественника на Глубину. Кроме того, бедняга теряет сознание на ld4 раунда от всего пережитого и получает 4d4 единиц урона. Тот, кому удается пережить травму, остается в эфирном состоянии до тех пор, пока не добирается до Эфирной Границы, где его тело автоматически материализуется на приграничном плане.

ПРИГРАНИЧНЫЕ ИСКЛЮЧЕНИЯ

Некоторые миры Основного Материального Плана, так же, как и некоторые демипланы, не подчиняются правилам, которым следуют другие миры и планы в отношении Эфирной Границы. В этом разделе описано несколько наиболее известных примеров изменений или неожиданных сюрпризов, которые могут ожидать странника.

АТХАС

Атхас является одним из многих миров Основного Материального Плана. Все дело в том, что этот мир окружен хрустальной сферой, которая обладает странной особенностью, известной, как Сумрак (Gray). Сумрак является унылым метафизическим туманом, который окружает хрустальную сферу, в которой находится Атхас, и препятствует проходу через него материальных объектов, полностью замещая Эфирную Границу! Странники, находящиеся в Эфирной Границе, которые пытаются перейти на Атхас, мир праха и смерти, автоматически оказываются в Сумраке. Жители Атхаса, которые обладают предметами или заклинаниями, которые перевели бы своих владельцев в эфирное состояние в других мирах, окажутся лишь в Сумраке. Другие заклинания, подобные *безошибочной телепортации, межпредельному переходу* или *контакту с другим планом*, также как и другая, связанная с планами магия, которая используется для обнаружения Атхаса или перехода с него на другой план, будет обладать следующими последствиями:

1d100	Результат магического путешествия на/с Атхаса
01-08	**Заклинатель оказывается в Сумраке**
09-65	**Заклинание произносится, но не действует**
66-100	**Заклинание действует так, как обычно**

Если странник оказывается в Сумраке, то он теряется. В течение каждых 24 часов он может попытаться вернуться туда, где он впервые вошел в Сумрак, сделав бросок процентника, результат которого должен быть меньше его Интеллекта. За каждый день пребывания в Сумраке, несчастный навсегда теряет 1 единицу Телосложения.

КРИНН

Все дело в том, что этим миром завладела какая-то хаотичная сила. Никому не известно, почему это так, но с недавних пор ни один странник не может достигнуть Кринна. Многие пытались совершить это, но все они сталкивались лишь с эфирными провалами (ether gaps) и порождениями хаоса. Если это так, то область Границы, окружающая Кринн, была заблокирована. Странникам лучше находиться подальше от этого места.

ЦЕРИЛИЯ

Жители мира Церилия называют свою Границу Миром Теней. Отголоски гибели злобной силы, прокатившиеся по всей Церилии, действительно превратили её Границу в Мир Теней. Странник видит прилегающий план в серых и черных тонах, и в этой Приграничной Зоне существует нечто леденящее кровь. Более того, Мир Теней оказывает на идущих-по-планам незаметное

воздействие, которое называется *Обманчивостью* (Seeming), и которое часто нарушает восприятие путешественником реального и нереального – хотя, возможно, оно действительно изменяет саму реальность. Сложно сказать. Обманчивость воздействует на тех, кто пытается покинуть или посетить Церилию, в различной степени, включая и тех, кто использует такие точечные методы перемещения, как *безошибочная телепортация.* Подвергшиеся воздействию странники оказываются в Мире Теней, восприятие которого ими значительно изменяется. Жители Церилии верят, что Мир Теней является домом для порождений зла и тьмы, и, возможно, они в чем-то правы. В конце концов, Эфир является планом, где скитаются неосязаемые души тех, кому не удалось достичь Внешних Планов. Более того, кажется, будто Мир Теней содержит в себе нечто большее, чем просто множество призраков и злых духов, возможно из-за гибели Азрая (мертвая сила, упомянутая выше).

РАВЕНЛОФТ (ДЕМИПЛАН УЖАСА)

Это демиплан, о котором большая часть праймов говорит тихим, испуганным шепотом, и у них есть для этого достаточно веские основания. Это место является раем для тьмы. На самом деле, им правят темные силы, порождения истинного зла, которые разрешают некоторым странникам покидать пределы демиплана и порабощают других навечно. Некоторые даже называют это место Демипланом Заключения, но на самом деле, это совсем другой демиплан. Тем не менее, этот демиплан обладает некоторыми особенностями, о которых следует помнить эфирному путешественнику.

Граница вокруг Равенлофта подчиняется всем правилам, относящимся к Эфирной Границе, за исключением одного: Странник может войти туда, но не может выйти. Обычно, когда странник хочет покинуть Границу, он просто задумывается о переходе в Глубокий Эфир, но все желания мира не помогут путешественнику пересечь Границу, окружающую Равенлофт. Переход из Границы в прилегающий демиплан происходит без малейших проблем, но это никак не поможет несчастному бедняге, который захочет выбраться оттуда.

Граница вокруг Равенлофта также воздействует на заклинания. *Межпредельный переход* (plane shift) жреца, *безошибочная телепортация* мага и подобные им заклинания не могут перенести странника за пределы Равенлофта или его Границы – если, конечно же, силы Демиплана не позволят этому свершиться. Даже такие могучие заклинания, как *желание*, не могут помочь оказавшемуся в ловушке путешественнику. Магические предметы, которые позволяют переходить с плана на план, превосходно действуют в момент *перехода* на Демиплан Ужаса, но отказывают в тот момент, когда путешественник пытается использовать их для побега оттуда.

ВНУТРЕННИЕ ПЛАНЫ И ЭФИРНАЯ ГРАНИЦА

Забудь об этом, брат.
Позже ты поймешь это.
Сначала идут элементы, потом жизнь,
разум, и только после этого, все твои
любимые боги.
- Гултарк, Эфироходец с
непоколебимыми взглядами

Некоторые странники говорят, что Внутренние Планы являются важнейшей частью вселенной. Чтобы подкрепить свои громкие заявления, они вспоминают о том, что в основе каждого плана лежат элементы, хотя это может быть видно напрямую (как в случае с демипланом или Праймом) или вытекать из общего строения вселенной (это касается Астрала и Внешних Планов. Они настаивают на том, что много лет назад существовали только Внутренние Планы, но со временем частички элементальной материи отделились от них и прошли через Эфирный План, смешиваясь

и соединяясь различным образом, тем самым, создавая новые планы. И только через обратный обмен “жизнь” и чувства проникли обратно на Внутренни Планы в форме элементалов и им подобных. Эти люди часто описывают Эфир, как “туман Внутренних Планов”.

Конечно же, эта теория остается недоказанной; пока что, вокруг неё только ведутся длинные и скучные диспуты. Тем не менее, даже если происхождение и существование Внутренних Планов остается тайной, странник все еще может подготовиться к опасностям и особым условиям этих мест.

Из всех планов вселенной, возможно нет ни одного, который был бы более враждебен к живым существам, чем королевства элементов. Внутренние Планы представляют собой скопление изначальных сил. Большая часть людей знакома с Землей, Огнем, Воздухом и Водой, но в действительности, Внутренние Планы включают в себя гораздо больше дополнительных строительных блоков, известных, как Параэлементальные Планы (Грязь, Магма, Лед и Дым), Энергетические Планы (Позитив и Негатив) и Квазиэлементальные Планы (Вакуум, Соль, Пыль, Молнии, Пар, Сияние, Зола Минералы). И, подобно Основному Материальному Плану и большинству демипланов, эти королевства окружены Эфирной Границей.

Путешествующие по Глубокому Эфиру странники, столкнувшиеся с занавесью Внутренних Планов, быстро могут определить, на какой именно Элементальный План она ведет, если им известен сам процесс определения. До тех пор, пока странники остаются на Глубине, они защищены от влияния элементов, независимо от его мощи и характера. Тем не менее, как только странник пересекает занавесь, переходя на Границу Элементального Плана, он может столкнуться с определенной опасностью – даже при том, что он остается на Границе, а не материализуется на самом плане. Все дело в том, что просачивающиеся с Элементального Плана частички иногда влияют на условия окружающей среды в этой части Эфирной Границы.

Нижеприведенная таблица указывает, как именно каждый из планов влияет на Эфирную Границу. Если не указано обратного, то Мастеру следует предположить, что указанный эффект начинает действовать на странника в тот момент, когда он впервые оказывается на Границе, а затем повторяет свое воздействие через каждые три оборота, в течение которых он остается в этой области. Если в результате этого воздействия путешественник теряет над собой контроль, то он не может предпринимать каких-либо действий до тех пор, пока не выйдет из данного состояния.

Когда странники переходят с Границы на прилегающий план, они теряют даже ту защиту, которую обеспечивает им Граница; несчастным предстоит столкнуться с полным набором условий и особенностей данного плана. Хуже всего то, что большая часть Элементальных Планов не состоит из элементов, пригодных для дыхания, в результате чего страннику для выживания понадобится огромное количество магии.

Таблица 1: Условия Элементальной Границы

Приграничная Область	**Воздействие**
Воздух	Ветра врезаются в странников, уменьшая норму движения до 1/3
Земля	Приграничные туманы становятся плотнее, уменьшая норму движения до 1/3
Огонь	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить 1d4 единиц урона от пылающего тумана
Вода	Приграничные туманы становятся более упругими, уменьшая норму движения до 1/3
Дым	Путешественники должны сделать спас-бросок против парализации, или захлебнуться сильным кашлем на 1d4 раунда, без возможности что-либо сделать
Лед	Путешественники должны сделать спас-бросок против парализации, или дрожать от холода в течение 1d4 раундов, без возможности что-либо сделать
Грязь	Путешественники должны сделать спас-бросок против парализации, или

	мычать в течение 1d4 раундов без возможности что-либо сделать
Магма	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить 1d4 единиц урона от разбрызгивающейся магмы
Молнии	Путешественники, которые обладают металлическими предметами, размер которых превышает размер кинжала, должны делать в течение каждого раунда спас-бросок против разящего дыхания или получать 1d4 единиц электрического урона. Все остальные должны делать такие же спас-броски в течение каждых трех оборотов или получать такой же урон
Пар	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или замедлиться (как в результате заклинания) из-за удушающего тумана, просачивающегося на границу
Сияние	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить ld4 единиц урона от ослепительных вспышек света
Минералы	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания (с отрицательным модификатором –4) или получить ld4 единиц урона от каменных осколков, вонзающихся в Границу
Вакуум	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или жадно хватать ртом воздух в течение ld4 раундов
Соль	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить ld4 единиц урона от обезвоживания
Зола	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить ld4 единиц урона от дрейфующих охлаждающихся углей
Пыль	Путешественники должны сделать спас-бросок против разящего дыхания или получить ld4 единиц урона от “эрозии”; путешественники не могут исцелить эти раны, находясь на Границе
Позитив	Путешественники должны делать спас-бросок против разящего дыхания в течение каждого раунда или получать 1d4 хит-поинта. Если странник получает количество хит-поинтов в два раза превышающее его максимум, то он взрывается. Еда, вода, стены или другая материя, созданная с помощью магии пропадает во вспышке безвредного света через ld4+1 раунда
Негатив	Путешественник должен сделать спас-бросок против разящего дыхания или ощутить, как 1d4 хит-поинта вытягиваются из его тела; странник не может исцелить эти раны, находясь на Границе. Еда, вода, стены или другая материя, созданная с помощью магии рассыпается в прах через ld4+1 раунда

В ГЛУБИНЫ: ГЛУБОКИЙ ЭФИР

Когда странник говорит об Эфирном Плане, то, скорее всего, он имеет в виду Глубокий Эфир. Все дело в том, что Глубокий Эфир обеспечивает связь между всеми мирами Прайма, демипланами и, конечно же, Внутренними Планами.

Конечно же, в разговоре достаточно легко спутать Границу и Глубину, если странник на своем опыте не познал различия между ними. Но большая часть людей говорит просто “Эфир”, и тогда только слушатель может разобраться, о какой именно области плана они в действительности говорили. На самом деле, Глубокий Эфир действительно довольно сильно отличается от Границы и страннику лучше разобраться в этих различиях до того, как он собирается отправиться туда.

В отличие от Границы, на которую приходятся основные утечки с прилегающих планов, что в определенной степени определяет её условия и существование, Глубина является обширным “морем”, состоящим из плотного тумана, который полон тайн. Конечно же, странника ожидают занавесь туманных цветов, эфирные циклоны и смертоносные существа, с которыми ему предстоит сразиться, но на плане, который воистину бесконечен, слово “одиночество” приобретает новый

смысл. Однако это не означает того, что Глубокий Эфир пустынен. Многие глупцы называют его “планом с множеством ничего”, но в этом случае они слепы, безумны, или страдают обоими заболеваниями. Истина в том, что Глубина содержит в себе бесконечное количество протоматерии, застывшей формы самой вероятности. И потому, правильнее будет сказать, что Глубокий Эфир – это план, который содержит все. На этом плане возможно все, и страннику понадобится огромное количество времени для того, чтобы увидеть хотя бы малейшую часть чудес Глубины.

Эфирная Болезнь

Конечно же, вы можете убедить меня исследовать Глубокий Эфир в поисках новых горизонтов – если вы поместите меня под постоянное наблюдение и загоните в угол, подобно крысе в ловушке.
— Харус Хатчис, сначала моряк, затем авантюрист, и, наконец, странник

Когда путешественник пересекает Границу и оказывается на Глубине, он теряет ощущение пространства и начинает свободно дрейфовать в эфирных туманах, влекомый легкими эфирными туманами и парами, и время от времени оказывающийся в восходящих потоках вероятностей. Некоторые странники не могут выдержать этого отсутствия какой-либо ориентации в пространстве и начинают испытывать эфирную болезнь. Эфирная болезнь – это чрезвычайно неприятная беспомощность, которая вызывает сильное недомогание. Первый раз, когда странник проводит в Глубоком Эфире больше оборота, он должен сделать спас-бросок против парализации. Успех указывает на то, что страннику удалось обнаружить “внутреннюю” ориентацию и избежать эфирной болезни. В случае неудачи, бедняга не может смириться с клубящимися туманами и отсутствием чувства направления, и получает отрицательный модификатор –2 ко всем своим действиям, включая броски атаки, спас-броски и броски навыков до тех пор, пока он остается на Глубине. Заболевшие путешественники могут восстановить контроль над своим телом в том случае, если они покидают Глубокий Эфир. Тем не менее, они вновь должны будут сделать спас-бросок против парализации в том случае, если они решают вернуться на Глубину.

ДВИЖЕНИЕ В ГЛУБОКОМ ЭФИРЕ

Большинство праймов *считает*, что передвижение по Эфиру напоминает странствия по Астральному Плану: все зависит от разума путешественника. Они одновременно правы, и не правы. Все дело в том, что существует две разновидности движения на Глубине: на короткие дистанции (столкновения) и большие расстояния (планарные).

Движение на небольшие расстояния происходит в случае столкновения странника с другим объектом на Глубине, независимо от того, является ли это что-то фронтом воронок, другим идущим-по-планам или островом из твердого эфира. Подобно движению на Границе, путешественник на Глубине должен передвигать себя физически в случае с передвижением на короткие дистанции, и при этом он может передвигаться с обычной нормой передвижения. Тем не менее, у Глубокого Эфира есть особенность, о которой большая часть странников не догадывается – человек может передвигаться с такой скоростью, с которой он пожелает, если он сознательно отдаст плану часть своей сущности. Все, что необходимо сделать путешественнику, это сконцентрироваться, и он сможет помчаться через туманы, подобно молнии. Конечно же, при этом он получит определенный урон, так как его эфирное тело начинает распадаться на основные элементы и сливаться с нестабильной сущностью самого плана. Короче говоря, быстро движущийся странник получает 2 единицы урона в течение каждого раунда за каждую единицу движения, сверх базовой нормы – хотя при этом он может попытаться сделать спас-бросок против магии смерти для того, чтобы уменьшить урон в два раза. К примеру, воин, норма передвижение которого равняется 9, получит 6 единиц урона, если на один раунд он увеличит норму своего

передвижения до 12. Транспортные средства, как магические, так и обычные, могут дать страннику возможность двигаться гораздо быстрее, чем обычно (что зависит от нормы движения самого транспортного средства) не получая при этом урона – хотя странник не может сделать так, чтобы они двигались с неограниченной скоростью.

Иногда, путешественник покидает свой план и переходит в Глубокий Эфир для того, чтобы достичь отдаленного демиплана или одного из Элементальных Планов. Это планарное движение несколько отличается от передвижения на короткие дистанции. Во-первых, страннику необходимо хотя бы отдаленно представлять, куда он направляется – для этого ему нужно предварительно посетить это место, осмотреть его с помощью магии или получить подробное описание определенной области этого плана, как это описано в разделе “Продвижение вдоль Занавеси” на странице 14 для того, чтобы успешно добраться до места своего назначения. Глупец, который выходит за пределы стены туманных цветов не представляя, куда он направляется никогда не сможет достичь другой области занавеси или какого-либо знаменательного места в Глубоком Эфире; вместо этого, он обречен скитаться по бесконечным просторам Глубины. Однако этот недалекий путешественник всегда сможет найти способ вернуться на свой родной план – в том случае, если Эфир связан с ним.

Как только странник представляет себе ясную картину места своего назначения или понимает его суть, разум путешественника начинает ориентироваться по небольшим эфирным течениям, исходящим из места, к которому он стремится. С этого момента, путешественник может начать двигаться в направлении избранной им точки. Тем не менее, из-за бесконечной природы Эфирного Плана, скорость движения странника не играет никакой роли. Все дело в том, что расположение определенного места на Глубине не является физической константой, так как их природа ближе к состоянию вещества. Таким образом, все путешествия занимают одинаковое количество времени, независимо от места назначения.

Таблица 2: Сроки Эфирного Планарного Путешествия

Продвижение вдоль Занавеси	1d l0xl0 часов
В свободно дрейфующее место	1d l0xl0 оборотов
В определенную область Границы демиплана	2d10x10 часов
В определенную область Границы Внутреннего Плана	ldl0xl00 часов
В область Границы Прайма	1d l0xl00 часов

Нежелательно, чтобы странник проделал подобное длительное путешествие, ни разу не остановившись на отдых. К сожалению, Эфирный План представляет собой динамическую материю и местонахождение различных мест (целых планов, к примеру) может перемещаться во времени. За каждый час отдыха или исследования одной из особенностей Глубины, странник должен добавить 1 оборот к продолжительности своего путешествия. К примеру, странник, который двигался по Глубокому Эфиру в течение 12 часов (из 60), а потом 8 часов отдохнул, дрейфуя на эфирных волнах, должен будет двигаться 48 часов и 8 оборотов (60-12=48 плюс 1 оборот за каждый час отдых=8 оборотов).

Странник с легкостью может изменить место своего назначения до того, как он завершит свое странствие. Тем не менее, ему придется начать свое путешествие заново; время, затраченное им на предыдущее путешествие, не относится к его новому походу.

Как только странник завершает свое путешествие, он добирается до соответствующей области стены туманных цветов. Он может обнаружить определенное место на этом плане через занавесь с помощью метода “продвижения вдоль”, описанного в главе Эфирная Граница.

Некоторые местные жители планов, граничащих с Эфиром, начинают испытывать серьезные подозрения, когда они замечают на Глубине слишком активное движение. Эти хитрые существа иногда оставляют стражников перед занавесью для того, чтобы опознать друзей и удержать за пределами своего плана врагов, бедняг, которые просто без дела шатаются туда-сюда, и прочий сброд.

СТЕНА ЦВЕТА

Как упоминалось в разделе, посвященном Эфирной Границе, занавесь туманных цветов является мерцающей стеной эфирного тумана, которая ведет к определенным областям (прилегающим планам) Границы. Бесконечные просторы стены являются мелководьем и рифами Моря Без Волн, и они медленно колышутся, раскачиваются и колеблются, подобно исполинским знаменам – хотя при этом странник может увидеть только незначительную часть каждой области. Стена Цвета состоит из количества частей, равного количеству планов и демипланов, и некоторые знатоки даже сумели разобраться в том, на какой план (или даже в какое его место) ведут области занавеси определенного цвета, формы и степени яркости. (Смотрите раздел “Укрощение Эфира: Навыки” на странице 30.) Правда следует помнить о том, что только глупец готов поставить свою жизнь на цвет.

ТАБЛИЦА 3: КАТАЛОГ ЦВЕТНОЙ ЗАНАВЕСИ

Граничащий План	**Цвет Занавеси**
Основной Материальный	Бирюзовый
Элементальный Воздуха	Синий
Элементальный Земли	Коричневый
Элементальный Огня	Красный
Элементальный Воды	Зеленый
Параэлементальный Дыма	Жемчужный
Параэлементальный Льда	Аквамариновый
Параэлементальный Грязи	Шоколадный
Параэлементальный Магмы	Красно-коричневый
Квазиэлементальный Молний	Лиловый
Квазиэлементальный Пара	Слоновой кости
Квазиэлементальный Сияния	Радужный, изменяющийся
Квазиэлементальный Минералов	Молочно-розовый
Квазиэлементальный Вакуума	Черный с белыми пятнами
Квазиэлементальный Соли	Желто-коричневый
Квазиэлементальный Золы	Темно-серый
Квазиэлементальный Пыли	Коричневато-серый
Позитивной Энергии	Незапятнанный белый
Негативной Энергии	Абсолютно черный
Различные Демипланы	Различные металлические оттенки
Ужаса	Неизвестен
Электромагнетизма	Медный
Заключения	Неизвестен
Мучения	Черный с пурпурными пятнами
Кошмаров	Клубящийся серый
Тени	Серебряный
Черная Бездна	Черный с красными завихрениями
Безграничный	Полупрозрачный розовый
Подобия	Нет (обнаженный демиплан)
Живой	Цвет плоти
Времени	Жемчужный и Серебряный
Грань Червей	Коричневый с извилистыми линиями

Занавесь туманных цветов – уникальна и существует только в Глубоком Эфире, и если странник, который видит её, считает, что он находится на Границе, то глубоко ошибается в отношении своего местонахождения. На самом деле, он заблудился. Как только путешественник шагнет через

занавесь, он окажется на Эфирной Границе, но не сможет больше видеть занавесь. Хорошо то, что эта особенность Глубокого Эфира защищает странника от негативного воздействия отдельных планов. Пока путешественник находится на Глубине, особые силы и воздействия Границы, особенно вызванные приграничным планом, не могут оказывать на него никакого влияния. Конечно же, находящийся в Глубоком Эфире странник не ощущает Границу и не может никоим образом воздействовать на неё. Дополнительная информация относительно занавеси туманных цветов представлена в разделе “Альтернативные Реальности: Королевства Снов и Сил”.

ОСОБЕННОСТИ ГЛУБОКОГО ЭФИРА

Можно сказать, что на Эфирном Плане находится бесконечное количество “пространства” и ни один из мудрецов вселенной так и не ухитрился составить полный каталог всего, что можно найти здесь. Если какой-либо глупец будет рассказывать вам обратное, то вы можете назвать его глупцом, а то и просто безумцем. Конечно же, существуют определенные вещи, с которыми путешественнику суждено столкнуться на Глубине, если он пробудет там достаточно долго, и ему стоит хорошенько разобраться в их свойства, если он хочет выжить здесь.

Хронолилия

Видишь!?
Это похоже на стену из шоколада, Ксанксост
любит шоколад, особенно когда он капает
с непропеченного эльфа.
Ты эльф?
Эй, ты, вернись!
- Ксанксост, слаад, показывая Границу Параэлементального Плана Грязи перед ланчем.

Большая часть растений и трав плохо приживается в Эфире, так как на нем нет солнечного света, соответствующих питательных веществ и удобрений. Тем не менее, некоторые из них смогли адаптироваться к клубящимся туманам Эфира. Некоторые знатоки планов говорят, что эти растения питаются скрытыми возможностями клубящегося эфира, что во многом напоминает процесс вдыхания праймом эфирного тумана, необходимого ему для того, чтобы выжить. Если это так, то хронолилия является одним из подобных растений, за исключением одного существенного отличия: Эти эфирные цветки существуют благодаря небольшим темпоральным течениям, которые пронизывают Глубину. Некоторые говорят, что эти течения зарождаются на Демиплане Времени, и они могут быть правы. Во всяком случае, чем ближе странник к этому демиплану, тем больше вероятность того, что он столкнется с хронолилией.

Сама хронолилия является огромным цветком, приблизительно 50 футов в диаметре, лепестки которого формируют чашу, в которой находится вязкий, золотой нектар. Короткий стебель вскоре разделяется на тысячи крошечных корней, которые свободно колышутся в эфире, выискивая питательные вещества. В центре чаши расположены толстая тычинка и пестик, и тысячи крошечных зеленых листьев разбросаны по периметру цветка. Тем не менее, большая часть странников интересуется только нектаром, который находится в каждой хронолилии, так как эта плотная, золотистая жидкость может открываться образы прошлого, настоящего и будущего!

Существует три разновидности хронолилий, которые можно различить по цвету их основных четырех лепестков: красные, лиловые и оранжевые. Желтые хронолилии открывают картины будущего, лиловые – настоящего, а оранжевые воссоздают образы прошлого. Сверкающие образы ежеминутно возникают в нектаре хронолилии, и конец одного изображения внезапно переходит в начало следующего. Страннику лучше побыстрее рассматривать необходимые ему образы, так как каждый из них обычно существует на поверхности нектара не больше 30 секунд.

Путешественники, надеющиеся увидеть свое собственное будущее, могут провести целую жизнь, всматриваясь в нектар, и так и не увидеть ни одного связанного с этим вопросом образа. Все дело в том, что хронолилия демонстрирует сцены из прошлого, настоящего или будущего всей вселенной, и один странник по сравнению со всей реальностью планов – это крошечное пятнышко – если, конечно же, этот странник не является Отмеченным, но и в этом случае, вся его важность существует только у него в голове. Тем не менее, некоторые особо умелые заклинатели научились вызывать образы определенных событий, выдергивая листья хронолилии в определенном порядке.

Но до того как человек решит бросить все и бежать за предсказаниями своего будущего, ему следует узнать о том, что этим навыком очень сложно овладеть. Фактически, неумелый глупец с легкостью уничтожит растение и себя вместе с ним, если не будет очень осторожен. Каждый оторванный лист дает l% кумулятивную вероятность того, что хронолилия погибнет, тогда как в случае с отрыванием одного из четыре основных окрашенных лепестков, эта кумулятивная вероятность возрастает до 25%. Когда хронолилия убита или количество её хит-поинтов опускается до 0 (считайте это растение монстром с 3 Хит Дайсами, Классом Защиты 10 и Интеллектом между 2 и 4), то она исчезает в ядовитом облаке эфирного газа, диаметр которого равняется 50 футам. Каждый, кто находится в этой области, получает 3d6 единиц урона – хотя успешный спас-бросок против яда уменьшает получаемый урон вдвое.

Более важным для возможных собирателей листьев является тот факт, что некоторые мудрецы верят в то, что каждый, убивший хронолилию, становится проклятым временем. Конечно же, никто не может сказать, что это значит, но этого уже достаточно для того, чтобы заставить человека задуматься.

Волшебники, овладевшие техникой отрывания листьев, иногда пытаются перенести отрезанные части на другие планы для более традиционного выращивания, но с различной степенью успешности. Хотя нектар лилии теряет практически все свои способности после удаления из чащи, он все еще может служить компонентом для *зелья ясновиденья*. Тем не менее, даже это недоступно существам со злым мировоззрением, так как полуразумная хронолилия превращает свой нектар в черную жидкость, которая никак не может помочь им в тот момент, когда постоянное поле определения мировоззрения, окружающее лилию, определяет их истинные намерения.

Существует еще одна техника, с помощью которой можно получать определенные образы от хронолилии. Для этого странник должен погрузить свою руку в нектар и сконцентрироваться на том, что он хочет увидеть. Существует базовая 20% вероятность того, что ему удастся преуспеть, которая, тем не менее, может изменяться в промежутке от 90% и до 5%.

Существуют следующие модификаторы:
+25% - Предсказатель является жрецом или волшебником.
+20% - За каждый пункт Мудрости предсказателя, превышающий число 15.
-20% - Событие происходило, происходит или будет происходить за пределами родного плана предсказателя.

Также может быть применен один из следующих модификаторов:
+20% - Предсказатель принимает участие в событиях.
+10% - Предсказателю хорошо известно о данном событии.
+5% - Предсказателю кое-что известно о данном событии.

Дополнительные условия:

- Мировоззрение предсказателя не должно быть злым.
- Предсказатель должен выбрать лилию, соответствующую времени происходящего события.

♦ Предсказатель должен сосредоточиться на определенном образе. К примеру, он не может сосредоточиться на стране своего рождения; тем не менее, если он желает увидеть определенный дом в определенном селении этой страны, то он может преуспеть.
♦ С помощью данной хронолилии, предсказатель может сделать всего одну попытку в течение дня, независимо от её успешности.

Эфирные Циклоны

Иногда, сопряжение бесконечно огромных измерений порождает ужасные бури, которые прокатываются по Морю Без Волн во много раз неистовее, чем порожденные вулканами цунами в мирах Основного Материального Плана. Эти бури известны, как эфирные циклоны, и большая часть бойцов, которым пришлось столкнуться с ними, не выжили, чтобы рассказать другим о них.

Странники, которые случайно оказываются на пути эфирного циклона, сначала слышат низкий гул, который несется через туманы, подобно грохоту приближающегося легиона демонов. Только путешественники, обладающие очень острым слухом (те, кто успешно делают бросок определения шума) могут определить приблизительное направление, в котором находится приближающийся циклон за ld4 раунда до того, как его можно будет увидеть (это происходит, когда он появляется в радиусе 100 ярдов). Благодаря подобному предупреждению, мудрые странники могут на полной скорости броситься прочь от приближающегося шума, тем самым избежав столкновения с одной из самых могучих сил Эфирного Плана.

Путешественники, которым не удается определить направление приближающегося грозового фронта, или те глупцы, которые с любопытством ожидают его приближения, внезапно замечают невообразимо огромную, завихряющуюся колонну яростно вращающегося эфира, которая всасывает в себя все, что оказывается у неё на пути, включая эфирные туманы, плотный эфир и тех несчастных, которые не убежали тогда, когда у них была для этого возможность. У путешественников есть последний шанс спасти: каждый, кто находится в радиусе 1 фута от занавеси туманных цветов, с 50% вероятностью успеет нырнуть туда до того, как эфирный циклон поглотит их.

Каждый, кто оказывается в эфирном циклоне, переносит его воздействие, описанное в таблице на странице 24; для каждой группе, оказавшейся в циклоне, необходим свой бросок. Заметьте, что те, кто был отброшен от своей первоначальной цели, должен провести в Эфире большее количество времени, что увеличивает вероятность случайных столкновений.

Таблица IV: Воздействие Эфирного Циклона

Бросок 1d20	Эффект
01-02	Путешественники сбиваются с курса: добавьте 10 часов к времени путешествия
03-04	Путешественники сбиваются с курса: добавьте 20 часов к времени путешествия
05-06	Путешественники очень сильно сбиваются с курса: добавьте 10 часов к времени путешествия. Все путешественники получают 1d10 единиц урона
07-11	Путешественники очень сильно сбиваются с курса: добавьте 20 часов к времени путешествия. Все путешественники получают 1d20 единиц урона
12-13	Путешественников переносит через Границу случайного демиплана. Проверьте вероятность возможных столкновений и добавьте 1d4 дня ко времени путешествия
14-15	Путешественников переносит через Границу случайной хрустальной сферы Прайма, в результате чего они получают ld8+2 единиц урона. Проверьте вероятность возможных столкновений и добавьте 2d4 дня ко времени путешествия.
16-17	Путешественников переносит через занавесь на Границу возле случайного

	Внутреннего Плана, в результате чего они получают ld8+3 единиц урона. Проверьте вероятность возможных столкновений и добавьте 3d4 дня ко времени путешествия.
18-19	Путешественников переносит через занавесь на случайный план или демиплан. Они становятся материальными и получают ld8+4 единиц урона. Проверьте вероятность возможных столкновений и добавьте 4d4 дня ко времени путешествия.
20	Персонаж самого низкого уровня в отряде должен сделать спас-бросок против заклинания. Если он успешен, то герои оказываются в Глубоком Эфире и получают 2d10+5 единиц урона; добавьте 1d10+10 месяцев ко времени путешествия. Неудачный бросок означает, что весь отряд оказывается в горловине эфирного провала (смотрите ниже).

Каждое существо, которое забрасывается через занавесь на Границу должно сделать спас-бросок против заклинания. Успех означает, что существо остается на Границе. В случае неудачи несчастный неожиданно переносится на приграничный план (он больше не находится в эфирном состоянии). Заметьте, что некоторые планы враждебны к странникам и могут оказаться непригодными для жизни без помощи магии.

Область Эфирной Границы возле Внутренних Планов также может оказаться такое же воздействие на эфирных странников. Смотрите раздел “Внутренние Планы и Эфирная Граница” на странице 16, где это описано более подробно.

Эфирные Провалы

Эфирный провал – это не та вещь, с которой хотелось бы встретиться страннику: это правило номер один. Только те, у кого хватило ума держаться подальше от этого необычного эфирного зрелища, обычно переживают столкновение с эфирным провалом. Конечно же, знание о существовании эфирных провалов постепенно распространилось по вселенной, в результате чего любопытные существа ухитрились кое-что узнать об этом феномене, не оказавшись при этом в книге мертвых.

Первым, что чувствует странник, оказавшийся неподалеку от эфирного провала, являются странные завихрения в эфирных туманах, напоминающие одно из течений, идущее через Глубину.

Странник, который продолжает следовать своим путем, вскоре покинет эту область и благополучно избежит неприятного столкновения. Тем не менее, тот, у кого любопытства больше, чем ума, может последовать за этим течением, и столкнуться с эфирным провалом. Вблизи эфирного провала область зрения значительно возрастает, так как постоянно усиливающееся движение эфирных потоков разгоняет туман и дымку Эфира. Фактически, перед странником, находящимся в радиусе 5 миль от провала, неожиданно открывается беспрепятственный вид на серию колец из плотного эфира, которые медленно сужаются, подобно жидкости, которая засасывается в трубу. В центре провала находится непроницаемая горловина, которая поглощает все, что попадает в область её воздействия. Иногда, поперек провала возникает призрачная сияющая занавесь, возможно, указывая на неудачное рождение истинного демиплана или, скорее всего, его угасание. Некоторые мудрецы считают, что эфирный провал является тонким разрывом в материи Эфирного Плана, и что эфирная материя вблизи провала просачивается за пределы плана, подобно поту, выступающему на коже через её поры. На эфирной стороне разрыва, говорят они, туманы и все внутри их ощущает “притяжение” по направлению к провалу, но в действительности странники ощущают “скачок” планарного давления, когда эфирная материя покидает план. Это же давление несет ответственность за уплотнение эфирной материи, которое приводит к возникновению дисков из плотного эфира, окружающих эфирные провалы, толщина которых достигает 100-200 футов.

Эфирный провал испускает постоянное течение, которое притягивает все, что попадает в него, к центру провала. Путешественник, находящийся возле провала, обязан сознательно двигаться против этого течения для того, чтобы сохранять дистанцию в отношении горловины и спиральных дисков провала.

Таблица 5: Условия приближения к эфирному провалу

Расстояние от воронки	**Эффект**
5 миль	Течение затягивает с нормой движения 1; путешественники должны двигаться, как минимум с нормой движения 1, или провал поглощает их
4 мили	Течение затягивает с нормой движения 2; путешественники должны двигаться, как минимум с нормой движения 2, или провал поглощает их. Каждый, привязанный к диску, приближается к его поверхности еще ближе.
1 миля	Течение затягивает с нормой движения 4; путешественники должны двигаться, как минимум с нормой движения 4, или провал поглощает их. Каждый, привязанный к диску, начинает двигаться по касательной к провалу, вращаясь со скоростью, равной 8; через 2d20 раундов он упадет в провал. За каждые 3 оборота, проведенные на этом расстоянии от провала, странник должен сделать спас-бросок против парализации или столкнуться со случайным обломком, получая ld10 единиц урона; столкнувшийся с обломком персонаж на один шаг (по этой таблице) приближается к провалу.
Полмили	Течение затягивает с нормой движения 8; путешественники должны двигаться, как минимум с нормой движения 8, или провал поглощает их. Внутренняя поверхность дисков исчезает, в результате чего каждый герой, привязанный к диску, погружается в провал через 1d4 раунда. За каждые 10 раундов, проведенные на этом расстоянии от провала, странник должен сделать спас-бросок против парализации или столкнуться со случайным обломком, получая ld10 единиц урона; столкнувшийся с обломком персонаж на один шаг (по этой таблице) приближается к провалу.
300 футов	Течение затягивает с нормой движения 16; путешественники должны двигаться, как минимум с нормой движения 16, или провал поглощает их. Диски на этом расстоянии дезинтегрируются и никто не может прикрепиться к ним. За каждый раунд, проведенный на этом расстоянии от провала, странник должен сделать спас-бросок против парализации или столкнуться со случайным обломком, получая 2d10 единиц урона; столкнувшийся с обломком персонаж падает в провал.
Провал	Путешественники проходят через горловину и исчезают для этой вселенной – даже желание не может спасти их. Когда живое существо проходит через провал на мгновение перед ним вспыхивает ослепительный свет, напоминающий занавесь туманных цветов, а затем исчезает.

Некоторые странники говорят, что видели существ, которые обитают в кружащемся эфире дисков провалов, собирая самые разнообразные предметы до того, как они упадут в эфирный провал, пропав навеки. Они свободно “прокапываются” с одной стороны диска на другую, оставляя короткие туннели, идущие через эфир. Если эти рассказы правдивы, то тогда эти существа должны плыть “против течения” на протяжении всей своей жизни. Хотя это, конечно же, не слишком большая цена за возможность забирать себе все эфирные обломки, которые были бы навсегда утрачены в глубинах провала.

Внешние края дисков двигаются под прямым углом к направлению движения течения. Из-за сильного притяжения провала, сжатая эфирная материя делает диск достаточно стабильным

(смотрите раздел “Протоматерия”), и обеспечивает возможность зацепиться за него, сопротивляясь притяжению. Конечно же, странник, сцепившийся с диском, но не двигающийся против течения, увлекающего его к провалу, будет с постоянно возрастающей скоростью приближаться к нему, падая в темные глубины.

Не каждый эфирный провал обладает одними и теми же свойствами (что может служить подтверждением идеи о том, что не все они ведут в одно и то же место), но все они разделяют несколько особенностей. Представленная выше таблица описывает стандартные свойства провала, которые проявляются в зависимости от расстояния от его центра. Заметьте, что странник, вовлеченный в ближний бой, или занимающийся какой-либо подобной всепоглощающей деятельностью не может сопротивляться притяжению эфирного провала.

Многие странники задумываются над тем, как формируются эфирные провалы: Являются ли они остатками не возникших или уничтоженных демипланов, или это что-то совершенно иное? Если странник узнает этот ответ, то он сможет узнать, куда именно ведут эти провалы, но пока это неизвестно никому. Некоторые предполагают, что эти дыры ведут прямо на План Негативной Энергии, хотя пока что, это только предположение. Другие считают, что в этой теории нет ни капли истины; эти люди говорят, что провалы ведут на другой, до сих пор не исследованный план. И, наконец, растущее количество безумцев заявляет, что эфирные провалы – это остатки временных линий, которые были уничтожены и разрушены темпоральными парадоксами, вызванными настойчивыми глупцами, которые пытались проникнуть на Демиплан Времени. Если эта теория истинная, то эфирные провалы могут быть могильными памятниками разрушенных планов. Но независимо от этих происхождения, эфирные провалы смертельны, и страннику следует по возможности избегать их.

Смотрите “Провал Лейсестера” на странице 86, который может послужить прекрасным примером провала, обладающего необычными свойствами.

Протоматерия

Нет, нет, нет!
Сложи руки в форме чашки, или ты
не сможешь добиться уплотнения.
— Дарвенус Парт, по поводу загадок
соединения протоматерии

В туманах Глубокого Эфира существует не так уж много жизни. Клочья возможностей разносятся по этому плану, соприкасаясь и окружая все, что оказывается в его пределах. Иногда, скрытая в эфирных туманах сила проявляется в виде плотного эфира. Так же именуемая протоматерией или *прима матера* мудрецами, эта субстанция является концентрированным эфирным туманом.

Некоторые странники любят говорить, что плотный эфир – это всего лишь вероятность, которая постепенно приближается к действительности, но это не больше, чем философская концепция. Все дело в том, что путешественник может прикоснуться к протоматерии или даже сжать её в руке. В зависимости от его плотности и стабильности, это вещество может быть таким же пушистым и неуловимым, как снег, падающий в пустыне, или жестким и опасным, подобно камнепаду, обрушивающимся на головы альпинистов. Обычно, сконцентрированный эфир превращается в плотное, или наполовину плотное вещество; оно чаще всего белого цвета, хотя и местами отливает синим. Если накапливается значительное количество протоматерии, то появляется вероятность появления природного демиплана (смотрите раздел “Острова в Тумане: Демипланы” на странице 42).

Страннику не нужно долго находиться в Глубоком Эфире для того, чтобы проследить за формированием протоматерии. Все дело в том, что это процесс происходит постоянно. Всякий раз, когда на Глубине происходит значительное колебание, эфирные туманы соединяются друг с другом, формируя плотный эфир. Конечно же, уплотнение туманов, связанное с появлением очень быстро двигающегося тела или необычно громких звуков, создает дрейфующие облака нестабильного эфира, которые испаряются через несколько мгновений после своего возникновения. Подобные процессы слишком мимолетны и играют слишком незначительную роль для большинства странников, чтобы те их вообще замечали.

Большие колебания эфира вызывают появление существующих более значительное количество времени и более густых форм плотного эфира (стабильных). Подобные колебания обычно вызываются природными проишествиями, вызванными изгибанием занавеси туманных цветов, эфирными циклонами, фронтами воронок и другими энергетическими феноменами, которые встречаются в Эфире. Хитроумный путешественник может так же использовать искусственные методы для того, чтобы стабилизировать маленькие, нестабильные части *прима матер* (смотрите ниже). Конечно же, иногда странник случайно создает плотный эфир, не догадываясь о том, как ему удалось сделать это.

Даже несмотря на то, что эфирные туманы клубятся на бесконечном плане, наблюдательные странники смогли выделить три различных фазы, которые проходит плотный эфир до того, как вероятность становится реальностью.

Так как плотный эфир очень динамичен, эти фазы – эфемерная фаза, стандартная фаза и, наконец, стабильная фаза – могут существовать только при условии того, что туманы остаются концентрированными.

Эфемерная. Наименее стабильной и самой скоротечной формой *прима матер* является эфемерная протоматерия (также именуемая эфемерным эфиром), которая является наиболее распространенной разновидностью протоматерии Глубины, так как даже сравнительно незначительное колебание или концентрация эфирного вещества создает небольшую частичку эфемерного эфира. Странник мог бы решить, что эфемерная протоматерия заполняет весь план, но это не так. Эта разновидность плотного эфира быстро возвращается в состояние клубящегося

тумана. Фактически, в 99% случаев эфемерная протоматерия превращается в эфирный туман в течение нескольких (ld4+1) секунд. Во всех остальных случаях, кусочек этого вещества совершает переход в состояние стандартной протоматерии, которая существует несколько дольше. Путешественнику не удастся перенести эфемерную *прима матер* на другой план; после перехода с Эфира это вещество просто превращается в ничто.

Эфемерная протоматерия напоминает ком пушистых снежинок, хотя она не является холодной или мокрой. В большинстве случаев, эта наименее стабильная разновидность эфира настолько недолговечна, что большинство странников очень редко сталкивается с ней – если, конечно же, они не движутся через *поток* или *водопад протоматерии*. Тем не менее, формирование недолговечных частичек эфемерного эфира во время быстрого движения может помочь внушить игрокам чувство “мягкости”, которое многие праймы связывают с Эфирным Планом.

Из-за того, что эфемерная протоматерия формируется с такой легкостью, странник может создать её одним хлопком. Если хитроумный путешественник сталкивает два вогнутых предмета, то плотный эфир, возникший в результате движения, оказывается в полости между двумя этими объектами. Существует 1% вероятность того, что эта протоматерия превратится в стандартный плотный эфир. Если странник во время хлопка собирает ладони “лодочкой”, то он также может добиться подобного эффекта. В этом наименее стабильном состоянии, эфемерная протоматерия практически не имеет реальной пользы. Только добившись определенной стабильности и жесткости, странник может использовать её себе на благо.

Хитрые путешественники, обладающие навыком *плетения туманов* (смотрите страницу 31) могут временно стабилизировать это вещество, если они делают успешный бросок навыка. Эфемерная протоматерия находится в состоянии, подобном состоянию существующей более значительное количество времени стандартной протоматерии, во время воздействия навыка на избранный кусочек эфемерного эфира, но он сразу же испаряется, когда концентрация путешественника нарушается.

Стандартная. Иногда, кусочек эфемерной протоматерии спонтанно переходит в другое состояние, формируя более плотную разновидность эфира, именуемую “стандартной протоматерией” или “стандартным эфиром”. Этот процесс может затрагивать очень небольшие количества протоматерии или достигать огромных масштабов в случае значительного количества колебаний подвижных областей занавеси. Кроме того, использование навыка плетения туманов может на некоторое время создать небольшое количество стандартного эфира.

Стандартный эфир существует в течении ld1OO часов, после чего в 99% случае он превращается в эфемерный эфир. Оставшийся процент стандартной протоматерии достигает следующей фазы развития, превращаясь в стабильную протоматерию.

Когда путешественник прикасается к стандартной протоматерии, у него возникает ощущение толстой, плотной коры; человек с сильными руками может изменить форму этого вещества, но как только он выпустит протоматерию из рук, она вновь примет свою первоначальную форму. В зависимости от своей формы, эта разновидность протоматерии может встречаться в виде бугорков случайной формы или огромных пластин, размер которых от одного конца до другого может варьироваться от 10 до 1,000 футов (или даже больше).

Благодаря тому, что стандартный эфир существует определенное количество времени, хитроумные странники могут использовать его множеством различных способов. В действительности, путешественник может разрезать это вещество, подобно дереву, создавая различные инструменты и предметы. Некоторые путешественники даже создают с помощью инструментов кирпичи, колонны, паутины и балки, предназначенные для постройки эфирных зданий (существующих только определенное количество времени, если их не стабилизировать) или мечи, кинжалы, дубинки и другие виды оружия.

Кроме того, маг, обладающий доступом к заклинаниям из школы Иллюзии/Фантасмагории,

может использовать соответствующее заклинание для того, чтобы “изваять” из количества стандартной протоматерии равной области действия заклинания, желаемый предмет или объект. Когда иллюзионист таким образом использует заклинание иллюзии, заклятье исчезает после того, как он придает форму плотному эфиру. К примеру, певец заклинаний использует фантасмагорию для того, чтобы создать лук и колчан стрел из соответствующего количества протоматерии, но при этом он не может передвигать или манипулировать созданным им, как в случае с обычной иллюзией. Тем не менее, созданные предметы существуют в течение 1dl00 часов (обычное время существования стандартного эфира).

Все предметы, созданные из стандартной протоматерии, обладают следующими свойствами:
♦ Они превращаются в эфемерную протоматерию через 1d100 часов.
♦ Спас-броски, как у обычной кости в таблице *Спас-Бросков Предметов*; проваленный спас-бросок означает возвращение в состояние эфемерной протоматерии.
♦ Сразу же после перехода на другой план превращаются в эфемерную протоматерию (исчезает).
♦ Объекты, изготовленные из стандартного плотного эфира, с 1% вероятностью могут проявить свойство, которое повторяет заклинание 1-ого, 2-ого или 3-его уровня, и действует один раз в день, определяясь Мастером.

Это реально, или я сам это создал?
-Кто-то, играющий с протоматерией

Стабильная. Время от времени, некое количество стандартного эфира превращается в стабильную протоматерию (также называемую стабильным эфиром). Формирование стабильного эфира происходит как в больших, так и в ничтожных масштабах. Кроме того, использование заклинания *стабилизирования эфира* (смотрите страницу 38) производит из стандартного эфира определенное количество стабильной протоматерии.

Стабильная протоматерия существует неограниченное количество времени. Если странник оставляет её в покое, то она может дрейфовать в Эфире эонами, медленно вбирая в себя другие частички стабильности. Опытные странники утверждают, что когда скопление стабильного эфира достигает значительных размеров, она формирует демиплан. Никому точно не известно, сколько стабильного эфира нужно для создания демиплана, но многие странники проводят значительную часть своей жизни, собирая частички этого вещества, в надежде создать свои собственные маленькие миры. На сегодняшний день, плоды этих поиски уже внушают почтение, занимая многие эфирные мили, но ни одно из этих скоплений так и не превратилось в демиплан. Смотрите раздел *“Земля Уруна, План в Развитии”* на странице 92, где одна из подобных областей описана более подробно.

Подобно материи на Прайме, стабильный эфир может подвергаться разрушению и уничтожению. Огромная сила или магическая энергия может вернуть эфирную протоматерию в стандартное состояние (спас-броски стабильного эфира идентичны спас-броскам металла по таблице *Спас-Бросков Предметов*). Если странник переносит стабильную протоматерию или предмет, сделанный из стабильной протоматерии, на другой план, она сразу же превращается в стандартный эфир, существуя всего 1d100 часов, после чего растворяясь. Подобные предметы также легко отличить от других из-за того, что они постоянно “дымятся”.

Стабильный эфир напоминает металл, обмотанный очень тонким слоем кожи. Подобно стандартной протоматерии, стабильный эфир встречается на Глубине во множестве форм и условий. Странник не может придавать ему форму, разрезать его или магически манипулировать им. Путешественник, который хочет получить постоянно существующую вещь из стабильного эфира должен сначала придать ей форму в состоянии стандартной протоматерии, а потом стабилизировать результат, воспользовавшись заклинанием. Во время этого процесса, последнее мгновение перехода в состояние стабильной протоматерии дает довольно большую вероятность того, что предмет получит особую способность, подобную заклинанию 1-ого, 2-ого или 3-его уровней, которую можно будет использовать раз в день.

Потоки и Водопады. Возникающий природным образом эфемерный эфир иногда образует репродуктивный цикл, постоянно формируя все больше и больше протоматерии. Причина этого неизвестна никому, но странник сразу же поймет, что столкнулся с эфемерным эфиром, находящимся в этом состоянии, так как он часто напоминает эфирный поток или водопад.

Потоки протоматерии могут идти и изгибаться в свободе всех трех измерений эфирных туманов в течение многих миль до того, как эфирная протоматерия наконец начинает испаряться. Диаметр этих потоков обычно варьируется от 30 и до 90 футов. В очень редких случаях, потоки протоматерии остаются относительно стабильными в течение столетий, и многие существа селятся возле подобных мест. Если кто-то решит зачерпнуть текущий в виде потока эфир, не совершив соответствующих приготовлений, то эфир растворится, как и его обычная эфемерная разновидность. Конечно же, хитрые странники с подходящими инструментами могут использовать эти потоки для того, чтобы добывать большие количества стандартной протоматерии. Иногда, эфемерный эфир, принимающий участие в репродуктивном цикле, образует небольшие, случайным образом возникающие области разлетающейся протоматерии, в которых эфемерный эфир взлетает, падает, летит горизонтально и диагонально, очень напоминая снегопад или водопад на Прайме. Водопады протоматерии обычно возникают в областях грубой сферической формы, радиус которых может варьироваться от 100 до 1,000 футов. Бойцы, оказавшиеся в водопаде, должны быть осторожны, так как существует 50% вероятность того, что эти нежные водопады создадут “хлопья” стандартной протоматерии. Каждый, кто оказывается в предательской области, должен сделать спас-бросок против магии смерти. Провал означает, что бедняга через несколько мгновений оказывается в коконе из стандартного эфира, лишенный возможности дышать в течение 1dl00 часов, так как только после этого стандартный кокон рассеется.

Фронты Воронок

Оседлай фронт, брат!
Лотанард Скачущий-на-Фронте, которого в последний раз видели погружающимся в надвигающуюся стену сверкающей протоматерии

Как известно каждому разумному страннику, воронки соединяют Элементальные Планы и Основной Материальный План благодаря прямым соединениям, образующимся в Эфире. Путешественники с Прайма обычно избегают использования воронок в качестве транспортных средств между Праймом и Внутренними Планами, из-за часто смертоносной окружающей среды, связанной с элементами. К примеру, огненная воронка, ведущая на Квазиэлементальный план Магмы может находиться в жерле вулкана, тогда как воронка на параэлементальный План Молнии может на несколько минут появиться высоко над землей в сияющей короне грозовых туч.

Странник в Глубоком Эфире также может окольным путем определить присутствие воронки. В большинстве случаев, воронки, проходящие через Глубину, оставляют скрытые соединения, которые очень трудно обнаружить. Однако время от времени даже самая маленькая из воронок начинает пульсировать, и посылает волну колышущейся протоматерии через Глубину, позволяя внимательному страннику определить приблизительное местонахождение соединения воронки с помощью данной волны. Эти волны известны, как *фронты воронок*.

По причинам, до сих пор полностью не осознанным, соединения воронок посылают в Эфир нерегулярные вспышки энергии. Некоторые верят, что эти вспышки являются пульсацией самой вселенной, хотя человек должен быть достаточно сумасшедшим, чтобы доверять подобным теориям. Все дело в том, что в этой “пульсации” до сих пор не удалось обнаружить какой-либо упорядоченности или ритма. Воронка в Глубоком Эфире, выглядит подобно небольшой трубе; когда она пульсирует, её часть, длина которой составляет 1d10 миль, быстро расширяется и сжимается, создавая цилиндрический волновой фронт, который расходится от трубы воронки во

всех направлениях с нормой передвижения, равной 100. Боец, который наблюдает за этим фронтом даже с небольшого расстояния, видит надвигающуюся на него стену. Эта стена состоит из временно сжатого эфира, двигающегося перед фронтом. Определенное количество элементов, связанных с воронкой, также оказывается в стене. (К примеру, фронт воронки, связывающий Прайм и Квазиэлементальный План Молнии, может во время движения испускать небольшие электрические искры). На самом деле, некоторые бедняги путают приближающийся фронт с занавесью туманных цветов, которая каким-то образом сдвинулась с места. По мере продвижения по цилиндрическому радиусу (который может равняться как 1, так и 10 милям) фронт воронки понемногу рассыпается на части, и полностью исчезает спустя 1d10 дней.

Странники, оказавшиеся на пути фронта воронки, узнают об этом за один раунд, замечая сверкающую волну, которая накатывается на них. Если эти бедняги быстро не сойдут с пути фронта (который движется с нормой передвижения 100), то фронт воронки обрушится на них в начале следующего раунда, нанося 1dl0 единиц урона, так как по ним наносят удары “буруны” протоматерии. Так как фронт содержит в себе элементы, связанные с породившей его воронкой, странник должен также подвергнуться тому же воздействию, объектом которого он стал бы в том случае, если бы зашел на Границу, окружающую данный план (смотрите таблицу Условий Элементальной Границы на странице 17). Воздействие фронта прекращается на следующий раунд.

Кроме обрушения на ничего не подозревающих странников, сила, с которой движется стена протоматерии, может наносить вред строениям, расположенным на Глубине – особенно в том случае, если эти строения содержат в себе стабилизированную протоматерию. Существует 15% вероятность того, что предметы и строения, состоящие из стабильной протоматерии, превратятся в стандартный эфир. Кроме того, стандартный и эфемерный эфир, оказавшийся на пути одного их этих фронтов, автоматически превращается в эфирный туман.

Скачка на фронте. Особенно опытные странники ищут фронты воронок для того, чтобы “оседлать” их. Если странник занимает соответствующую позицию и движется с соответствующей скоростью по направлению движения приближающегося фронта, то данный фронт выступает в роли некоего двигателя, продвигающего странника вперед! Тот, кто успешно скачет на фронте, избегает врезающейся в него протоматерии, а также всех элементальных эффектов, которые содержатся в глубинах фронта.

Кроме того, удачная скачка отнимает от времени, необходимого для путешествия на большие расстояния (планарного) 1d100 дней и умножает норму движения на короткие дистанции в десять раз, одновременно с этим не растворяя эфирное тело странника. Неудачная попытка добавляет к времени, необходимому для путешествия на большие дистанции 1d100 дней, и заставляет странника двигаться со скоростью, десятикратно превосходящей его обычную норму передвижения (при этом странник испытывает все неприятные последствия слишком быстрого движения на Глубине), если он пересекает незначительные расстояния. (Смотрите раздел “Движение в Глубоком Эфире” на странице 19, где это описано более подробно).

Большая часть странников считает скачку на фронте единственным способом избежать столкновения с фронтом воронок, тогда как другие используют этот метод для того, чтобы ускорить свое передвижение по Глубине. Некоторые даже считают скачку на фронте прекрасным видом спорта, но большая часть путешественников считает этих всадников обычными глупцами.

Самые опытные ездоки на фронтах возвели свою страсть в разряд профессии, но даже начинающие странники могут попытаться оседлать фронт воронки. Для этого, они должны сделать несколько бросков Ловкости. Начальный бросок Ловкости (который делается с отрицательным модификатором –4) позволяет путешественнику оседлать фронт и двигаться со скоростью, которая в 10 раз превышает его обычную скорость (движение на короткие дистанции). Тот, кто проваливает первый бросок, падает в стену, испытывая все обычные последствия столкновения с фронтом (и урон из-за слишком быстрого передвижения). Путешественник, желающий использовать фронт для планарного движения (передвижения на большие расстояния) должен сделать второй бросок Ловкости (с отрицательным модификатором –6). Если бросок

успешен, то новый наездник на фронте начинает скачку по расширяющейся окружности воронки, тем самым, уменьшая время, необходимое для путешествия. Провал означает, что всадник падает во фронт, испытывая все неприятные последствия, описанные ранее.

Соединения Воронок. Как только фронт проходит, любопытный странник может сделать бросок Мудрости (с отрицательным модификатором –3) и попытаться определить его источник. В случае успеха, путешественник находит физическое олицетворение воронки на Эфирном Плане. Это олицетворение выглядит, как теневая труба, концы которой исчезают в эфирных туманах. Внимательный осмотр позволяет определить диаметр трубы (который может варьироваться от толщины волоса до 20 футов) и некоторые намеки на элемент, который находится внутри. Подобные трубы воронок упруги и эластичны, но если путешественник хочет разрушить их, ему следует воспользоваться могучей магией. Только оружие с уровнем зачарования +5 или более высоким, или заклинание 9-ого или более высокого уровня (подобное *желанию*), может разорвать трубу, создавая фронт невообразимой мощи. Этот фронт воронки наносит l0dl0 единиц урона от обрушивающейся на путешественников протоматерии и десятикратно усиливает воздействие основополагающего элемента. Подобные фронты движутся дальше и дольше, чем обычные фронты воронок и могут, кроме всего прочего, вызывать эфирные циклоны. Как только соединение воронки разорвано, данная воронка исчезает.

УКРОЩЕНИЕ ЭФИРА: НАВЫКИ

Профессионалы?
Некоторые глупцы, оказавшиеся за пределами своих глубинок, сразу же оказываются в луже.
-Стром Пробужденный, выражаясь в общих словах

Эфирный План, королевство безграничных возможностей, также обеспечивает прекрасные возможности для овладения навыками, связанными с эфиром, особенно для заинтересованных в этом странников. Некоторые из этих особых навыков были разработаны (или собраны) Обществом Эфироходцев, группой знатоков эфира, которых часто ищут те, занятия которых связаны с этим планом, ибо их знания о Море без Волн практически безграничны (смотрите страницу 82, где это общество описано более подробно). За соответствующую плату, Эфироходец может научить одному, а то и нескольким эфирным навыкам тех, кто не принадлежит к обществу; тем не менее, странник, который желает изучить описанные ниже навыки, добьется гораздо большего, если просто присоединится к Обществу (смотрите подкласс Эфироходец на странице 85).

Знание занавеси

Количество слотов: 2
Атрибут: Интеллект
Модификатор: -2
Группа: Общие навыки
Сверкающие огни, которые встречаются в различных областях Стены Цвета, довольно сложно интерпретировать, но страннику иногда удается определить специфические места приграничного плана по едва заметной яркости, частоте и продолжительности существования огней, а также другим факторам, связанным с этим феноменом. Для того чтобы использовать этот навык, странник должен находиться перед определенной областью занавеси цветов со стороны Глубокого Эфира. После этого, в течение 1 полного оборота он должен изучать пелену света. Когда путешественник завершает пристальный осмотр этой пелены, он может сделать бросок

навыка. Если бросок успешен, то странник может разработать приблизительный маршрут вдоль занавеси к месту, которое приблизительно отвечает желаемому месту на плане, лежащему за туманной “дверью”. Чаще всего, успешный бросок позволяет страннику проложить маршрут вдоль занавеси (занимающий 1d10x10 часов) в область, которая лежит на расстоянии 1d10 миль в случайно определяемом направлении от самого места поисков. Результат, равный 1, позволяет страннику оказаться в радиусе 1 мили (в любом направлении) от места поисков. Странник, который проваливает этот бросок, признает свою неспособность обнаружить какие-либо “вехи” в игре огней. Тем не менее, результат броска, равный 20, указывает на то, что странник направляется вдоль занавеси, в случайно определяемом направлении, пребывая в абсолютной уверенности в том, что он двигается в правильном направлении. Путешественник, который проваливает бросок знания занавеси, не может сделать еще один бросок в этой же области занавеси в течение следующих 48 часов.

Эфирное Зрение

Количество слотов: 1
Атрибут: Мудрость
Модификатор: -1
Группа: Общие навыки

Обычно, плотные туманы Эфира ограничивают дальность видимости на Эфирном Плане до 100 ярдов (300 футов). Странник, обладающий этим навыком, может пронзить взглядом хаотичные туманные водовороты Моря без Волн, в результате чего он будет видеть гораздо дальше. Удачный бросок навыка позволяет страннику добиться такой же дальности видимости, как и на его родном плане при облачном небе (смотрите раздел “Зрение Свет” в Книге Игрока, где это описано более подробно) на Эфирном Плане в течение 10 раундов. Как только путешественник успешно использовал этот навык, он не может применять его снова в течение 1 оборота, так как на протяжении этого времени его глаза отдыхают от необычного напряжения. Этот навык идеально подходит стражам, которые оберегают в Эфире сокровища (например, груды золота, спрятанные на островке из стабильного эфира) и очень полезен для тех, кто предпочитает использовать в сражениях дальнобойное стрелковое оружие.

Чтение Эфирных Следов

Количество слотов: 2
Атрибут: Мудрость
Модификатор: -2/-4
Группа: Навыки воина

Беспорядочные облака эфирных туманов обычно делают выслеживание кого-то или чего-то на безграничных просторах плана невозможным, если преследуемый движется за пределами видимости преследователей. Тем не менее, наблюдательный герой может следовать по следу из эфемерного эфира, который производится во время движения в Эфире. Каждый, кто обладает этим навыком, может выследить объект или существо в случае удачного броска навыка. Помните, что герои, не являющиеся рейнджерами, получают отрицательный модификатор –4 к этому броску, тогда как рейнджеры получают модификатор, равный всего -2.

Чтобы выследить кого-то в Эфире, странник должен увидеть объект в течение трех последних оборотов, услышать подробный доклад о его недавнем прохождении или обладать неопровержимыми доказательствами того, что здесь недавно прошел тот, кого он ищет. Во всех вышеуказанных случаях, преследуемого невозможно выследить в том случае, если прошло больше 3 оборотов, так как следы его прохождения к этому моменту исчезают. Если ситуация отвечает всем этим условиям, то странник может сделать бросок навыка. В случае успеха, герою удается заметить эфирные следы преследуемого, тогда как в случае провала туманы кажутся преследователям не потревоженными. Герой не может делать другой бросок чтения эфирных

следов для одного, и того же следа; он должен дождаться момента, когда объект вновь начнет двигаться, или он получит новое сообщение от того, кто видел цель.

Как только персонаж находит эфирный след, он может следовать за существом до места его назначения, догоняя его в том случае, если он движется быстрее, чем преследуемый, или теряя след, если герой оказывается больше, чем в трех оборотах от цели. Если идущий по следу персонаж должен остановиться и отдохнуть, поесть или расправиться с агрессорами, то ему необходимо вновь сделать бросок для возвращения на след, если, конечно же, цель остается на расстоянии трех оборотов.

Проникновение в Иллюзии

Количество слотов: 3
Атрибут: Нет
Модификатор: Нет
Группа: Навыки волшебника

Клубящиеся эфирные туманы настолько переполнены вероятностями, что они не усиливают иллюзии, а наоборот разъедают их – если, конечно же, страннику известно о том, как это можно заметить. Этот навык, который считается проклятьем иллюзионистов и иллюзорной магии, дарует персонажу автоматический спас-бросок против иллюзий, которые существуют на Эфирном Плане, даже если это обычно не предусматривается данной иллюзией. Путешественнику не нужно делать бросок навыка для того, чтобы получить право на спас-бросок; возможность уберечься от воздействия иллюзии в Эфире дается автоматически. В случае с иллюзиями и фантасмагориями, которые и так дают право на спас-бросок, странник автоматически получает положительный модификатор +2 к своему спас-броску. Запомните, что этот навык не воздействует не иллюзии, который с помощью эфирных туманов стали реальностью.

Питание

Количество слотов: 1
Атрибут: Мудрость
Модификатор: -2
Группа: Общие навыки

Странник, обладающий этим навыком, может получать пищу и питательные вещества из эфирных туманов в случае успешного броска навыка. Питание является более сложным, сознательным применением тех свойств организма и окружающих туманов, которые позволяют путешественникам дышать на Эфирном Плане. Когда персонаж удачно использует этот навык, он превращает определенное количество вероятности, заложенное в эфирных туманах, в основные, полезные вещества, равные по питательности одному блюду.

Путешественник, который использует этот навык, не может создать изысканную пищу. На самом деле, полученная им еда безвкусна и неприятна. За каждые три раза использования этой способности, произведенные один за другим, персонаж получает отрицательный модификатор -1 к броску навыка. Таким образом, путешественник, который пропустил девять приемов пищи и использовал вместо этого навык питания, получает отрицательный модификатор -3 к броску навыка.

Плетение Тумана

Количество слотов: 3
Атрибут: Телосложение

Модификатор: -3
Группа: Навыки волшебника

Туманы Эфирного Плана представляют собой неопределенные вещества, наполненные возможностями. Этот потенциал проходит мимо большинства странников Туманного Берега, но те хитрецы, которые обладают навыком плетения тумана, получают бесконечные запасы вещества, из которого можно создавать то, что им нужно. Сконцентрировав свою волю (что требует удачного броска навыка), эфирный странник может создавать небольшие, но при этом материальные предметы из эфирного вещества, которые существует в течение одного часа на его уровень. Когда концентрация мага нарушается, то же самое происходит и с его творением, и странник не может создавать новые предметы в течение следующего часа, отдыхая после приложенных им умственных усилий.

Подобно заклинанию *фокуса* (cantrip), предметы и эффекты, порожденные туманами, не могут вызывать потерю хит-поинтов, воздействовать на концентрацию заклинателей и могут только создавать небольшие количества желаемого материала. Более того, материалы, созданные с помощью этого навыка, очень хрупки, и странник не может использовать и для создания различных инструментов. И, наконец, результаты использования этого навыка не могут повторять эффекты заклинания (за исключением *фокуса*), независимо от силы или слабости этих эффектов.

Примерами использования данного навыка является сотворение магических огней, странных ароматов, летающих свитков, на которых записано несколько слов, и звуков “эфирной” музыки. Странники, которые обладают навыком плетения тумана, также могут сконцентрировавшись временно стабилизировать эфемерный эфир, находящийся в радиусе одного фута от них.

ИСКАЖЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ: ЭФИРНАЯ МАГИЯ

Ты говоришь иллюзии на Глубине? Нет,
я никогда не делал ничего подобного. Вернее,
я никогда не сделаю этого снова. Иногда иллюзии
не исчезают. Иногда у них вырастают огромные
пасти и они бросаются на тебя.
-Норфам Черная Стена, волшебник, который обнаружил,
что фантасмагории в Эфире иногда становятся реальными.

Кажется, будто странник не может найти места на планах, которое не источало бы магию. Волшебники, которые совершают длительные путешествия, обязаны изучить различные изменения и особенности специфичной для различных планов магии, если, во всяком случае, они не хотят оказаться в книге мертвых. Эфирный План не является исключением; некоторые разновидности магии и магических предметов ослабляются или вообще лишаются своей силы, тогда как другие наоборот усиливаются.

Тот, кто верит в рассказы о том, что Эфир является планом возможностей, не удивится тому, что магия, связанная с созданием, гораздо более сильна здесь, чем магия других школ, тогда как некоторые заклинания – особенно заклятья, связанные с гаданиями – кажется, не действуют вообще. Конечно же, некоторым хитрецам удается найти заклинательные ключи, которые позволяют им накладывать в Эфире любые заклинания. К сожалению, доступ к этим ключам (как материальным, так и ментальным) ограничен из-за их исключительной редкости. Жрецы, с другой стороны, не должны беспокоиться об искажающем воздействии Эфира; их заклинания остаются неподверженными ему. Конечно же, им все еще необходимо помнить о том, что их силы, скорее всего, находятся на расстоянии нескольких планов, что должно в свою очередь ограничить их способность накладывать заклинания. В конце концов, заклинателю лучше выбирать и использовать свои заклинания мудро, так как однажды их наличие может стать

вопросом жизни и смерти.

Общие условия

Из-за общего недостатка любой плотной “поверхности”, заклинания, которым требуется материальный фундамент – подобные *прокопу, черным щупальцам Эварда, перемещению земли* и другим заклинаниям, которые изменяют или воздействуют на землю – не действуют, если, конечно же, маг не накладывает их на стандартный или стабильный эфир. В случае со стандартным эфиром, действие заклинания завершается в тот момент, когда эфир превращается в эфемерный, независимо от того, продолжало ли действовать само заклинание. Конечно же, заклинания, наложенный на стабильный эфир, продолжают существовать только до момента завершения их действия. Кроме того, заклинания, которые изменяют окружение мага – подобные *каменной форме* (stone shape) – подвергаются тем же самым ограничениям.

Из-за того, что природа Эфирного Плана полна возможностей, и того, что она противится созданию единой (и тем самым ограничивающей саму себя) формы, заклинания и магические предметы, которые разрушают материю – подобные заклинанию *дезинтеграции* – более действенны в этом месте. Странник, который пытается противостоять воздействию подобной магии, получает отрицательный модификатор –1 к своему спас-броску. Кроме того, существует 25% вероятность того, что заклинания и предметы, преображающие существо, будут действовать хаотично, придавая несчастному какую-либо случайную форму. И, наконец, странник должен помнить о том, что *сфера уничтожения* (или любое заклинание, дублирующее действие этого предмета), которая оказывается на Глубине, сразу же вызывает появление эфирного провала. В момент возникновения провала, все, что находится в радиусе 300 футов от него, сразу же оказывается в его недрах. После этого провал начинает действовать так, как и обычно (его влияние на окружающие области плана описано в разделе “Эфирные Провалы” на странице 23).

Изменения заклинаний волшебников

Клубящиеся туманы Эфира обладают значительным воздействием на заклинания волшебников, изменяя и преображая их до такой степени, что они часто теряют свою силу. Иногда, тем не менее, наполненные возможностями пары Эфирного Плана воздействуют на магию заклинателей самым необычным образом, в результате чего её мощь усиливается или обретает уникальные способности. Некоторые маги странствуют через эфирные туманы просто потому, что они усиливают их основную школу. Тем не менее, следует помнить о том, что Эфир может изменять заклинания весьма неожиданными и смертоносными способами. Не один и не два заклинателя исчезли в туманах после произнесения заклинания, которые они “могли” контролировать.

Отречения (>)

Заклинания этой школы менее эффективны на Эфирном Плане из-за противостояния между природой этой школы и природой самого плана. Все дело в том, что заклинания школы Отречений пытаются отвергнуть, ограничить или отречься от объекта или явления, но сама сущность Эфирного Плана переполнена возможностями, и потому ничто здесь нельзя полностью удалить или ограничить. Заклинания, которые пытаются приуменьшить количество возможностей, становятся в Эфире слабее. Таким образом, все заклинания из этой школы действуют на один уровень ниже, чем обычно. Кроме того, в Эфире невозможно накладывать заклинания этой школы, сложность которых превышает 4-ый уровень. Это ограничение относится и к могучим магическим предметам, имитирующим воздействие высокоуровневых заклинаний школы Отречений. К примеру, заклинание 7-ого уровня из школы Отречений, наложенное с помощью *кольца хранения заклинаний*, просто не подействует.

Колдовство/Вызывания (♦)

Из-за того, что Эфир не соприкасается с Астральным или Внешними Планами, странник, пытающийся вызвать или призвать существо, которое обитает на одном из этих планов, вынужден будет потерпеть неудачу. Это просто невозможно совершить без помощи заклинательных ключей. Кроме того, магические предметы, которые могут вызывать существ с любого из Внешних Планов, не действуют в Эфире. Тем не менее, заклинания школы Колдовства/Вызывания, переносящие существ с Внутренних Планов, Прайма или демипланов действуют в туманах Эфира так, как и обычно.

Гадания (.'.)

Заклинания из этой школы просто бесполезны во время пребывания на Эфирном Плане. Заклинания школы Гаданий пытаются предсказать будущие события, тем самым “закрепляя” их. Так как туманы Эфира являются воплощением возможностей и вероятностей, определение будущих событий, и, следовательно, ограничение будущих вероятностей, противоречит природе всего этого плана. Если путешественник накладывает заклинания из школы Гаданий в Эфире, то он проваливается.

Скорее всего, страннику будет не слишком сложно понять, что предметы, повторяющие действие заклинаний школы Гаданий временно теряют свою силу во время пребывания в Эфире. Если странник хочет использовать *хрустальный шар* (или другой предмет, предназначенный для гадания), то ему следует переместиться на близлежащий план.

Элементальная Земля и Вода (♦)

Эфирный План изменяет заклинания волшебников из школ элементальной земли и воды. Из-за того, что заклинания из школы элементальной земли предназначены для взаимодействия с плотной материей, в пределах клубящихся эфирных туманов накладывать их довольно проблематично. Таким образом, волшебники, произносящие заклинания из этой школы, должны прибавить 2 раунда к времени их наложения. Кроме того, существа или объекты, которые могут делать спас-броски против этих заклинаний получают дополнительный положительный модификатор +2. В противоположность этой школе, заклинания элементальной воды в изменчивых эфирных туманах произносить гораздо легче. Волшебники, произносящие эти заклинания, делают это на 2 раунда быстрее (но время произнесения заклинания не может быть меньше 1 раунда) и существа, которые делают спас-броски против воздействия этих заклинаний, получают отрицательный модификатор -2.

Никто не может сказать, почему Эфир воздействует только на две этих школы; в конце концов, путешественник мог бы подумать, что заклинания из школы элементального воздуха в эфирных туманах произносить гораздо легче. Тем не менее, это не так и мудрец может сойти с ума, пытаясь понять причины этого феномена.

Иллюзии и Фантасмагории (♦)

Заклинатели, которые обожают создавать иллюзии, должны помнить следующее: Эфирный План усиливает заклинания этой школы так, что они действуют на один уровень выше, чем обычно. Кроме того, все спас-броски против заклинаний школы Иллюзий/Фантасмагорий делаются с отрицательным модификатором –1. И, наконец, иллюзии и фантасмагории, созданные в Эфире, могут существовать без концентрации на них мага, исчезая только после завершения срока действия заклинания, если, конечно же, они вообще исчезнут. Все дело в том, что иногда этот план заставляет оживать иллюзии и фантасмагории. Фактически существует 5% вероятность того, что иллюзия, при наложении её на Эфирном Плане, обретет жизнь и реальность вместе со свободой от власти мага. Таким образом, *иллюзорная стена* может стать настоящим препятствием, *слепота* – постоянной, а *золото дураков* обрести ценность не только для глупцов.

Кроме того, наносящие урон заклинания школы Иллюзий/Фантасмагорий, наносят реальный урон, равный наносимому их обычным аналогам. К примеру, маг использует *полутеневую магию* (demishadow magic) для того, чтобы создать стену огня, которая неожиданно становится постоянной, в результате чего заклинание наносит такой урон, если бы это была настоящая стена огня, наложенная на уровне полутеневой магии.

Но до того как странник помчится в Эфир, предвкушая перспективы превращения в могучего иллюзиониста, ему также следует узнать и о недостатках этой разновидности магии. Иногда ставшие реальными иллюзии вырываются из-под власти заклинателя и впадают в неистовство. В действительности живые существа, которые появляются в Эфире, обладают непредсказуемым поведением, мировозрением, способностями и даже финальным обликом. Чаще всего, созданные таким образом существа не слишком отличаются от своих первоначальных, иллюзорных подобий. Очень редко, они приобретают новые аспекты, которые не вкладывались в них заклинателями. Используйте приведенную ниже таблицу для того, чтобы определить точные изменения, которые связаны с этими заклинаниями.

К примеру, *призрачный скакун* какого-то бедняги оживает к немалому удивлению заклинателя. Более того, туманная сущность Границы наделяет ставшего реальным фантома дыханием пустоты (конь может дышать эссенцией Вакуума), скоростью зефира на протяжении всего пребывания в Эфире, разумом, и, наконец, неугасимой ненавистью, которую он испытывает к заклинателю и всему, что ему дорого. Бедняге, который создал такое чудо, лучше всего покинуть Эфир и никогда больше туда не возвращаться.

Конечно же, не все иллюзии, накладываемые здесь, становятся проблемой для заклинателя. Иногда они дружественны, но чаще всего они просто нейтральные. В очень редких случаях, ожившие фантасмагории становятся родоначальниками новых видов, родиной которых становится Эфир. Процесс определения проявления иллюзий отличается от случая к случаю и требует вмешательства со стороны Мастера.

Правило Фаэра. Невежда, которого звали Хазен Магический Утес, произнес на Эфирном Плане заклинание *призрачного убийцы*, и Эфир превратил существо, вызванное заклинанием, в самую ужасную тварь, которую когда-либо видели человеческие глаза. Хуже того, этот монстр, которого его создатель назвал Фаэром, в результате этой трансформации обрел собственную волю и новые силы. Теперь это сила, которая может угрожать любому разумному существу, которое находится на Эфире, независимо от его мощи.

Фаэр скитается по эфирным пределам Глубины, даруя свое ужасающее “благословение” каждому существу, с которым он встречается. Вполне возможно, что Фаэр может нанимать дополнительных агентов, управляя ими с помощью внушаемого им страха, для того, чтобы похищать еще больше жертв для своих загадочных целей. Логовом Фаэра стал дрейфующий в Эфире костяк огромного дракона, павшего жертвой его силы.

Для каждого отдельного странника Фаэр выступает в роли личного ужаса, хотя при этом он не становится менее реальным. Путешественник, увидевший Фаэра, скорее всего, бросится бежать – и правильно сделает. Все дело в том, что одно прикосновение этого монстра убивает жертву, которая умирает от страха. И в отличие от первоначального заклинания, это существо не останавливается в том случае, если странник отказывается верить в его существование или обладает магической сопротивляемостью или психонической защитой.

Фаэр атакует, как существо с 8 Хит Дайсами и его податливое тело (которое переходит из одного ужасного облика в другой подобно слову, мгновенно переходящему в другое во время спора) с легкостью минует большинство барьеров. Странники, которые столкнулись с Фаэром и остались в живых, рассказывают о том, что призрак не может быть уничтожен с помощью оружия и кажется неуязвимым к воздействию магии. Хотя это могут быть простые фантазии запуганных до полусмерти путешественников, вполне возможно, что Фаэр действительно наделен подобной

защитой. Если это так, то единственным способом уничтожить это существо является выманивание его за пределы Эфира, где его сущность, состоящая из протоматерии, вскоре рассеется.

Таблица 6: Проявление Иллюзии*

ld20	**Изменение**
1	Мировозрение и цели отвечают мировозрению и целям мага.
2	Мировозрение и цели противоположны мировозрению и целям мага.
3	Фантасмагория не вызывает старение.
4	Фантасмагория состаривает своих врагов на 2d20 лет в случае успешной атаки.
5	1d10 ртов вырастает у иллюзии, причем каждый из них может кусаться, нанося 1d6 единиц урона.
6	По собственному желанию может перемещаться между Границей и приграничным планом.
7	Находясь на Эфире движется 10 раз быстрее, чем “обычно”.
8	Находясь на Эфире регенерирует 1d10+2 хит-поинтов в раунд.
9	В случае успешной атаки на Границе перебрасывает своих жертв с Границы на прилегающий план.
10	Фантасмагория может воспроизводиться с помощью реальных существ, в результате чего на свет появляется потомство, обладающее характеристиками обоих родителей и способное к продолжению рода.
11	При результате броска атаки, равном 20, дезинтегрирует свою жертву.
12	Может “забрасывать” врагов (при результате 20 во время броска атаки) так далеко на Глубину, что им понадобится 1dl00 дней для того, чтобы вернуться в знакомые им места.
13	Становится разумной; если она уже разумна, то становится сверхгениальной (Интеллект 20).
14	Получает возможность разговаривать; если она уже умеет говорить, то может использовать 3 заклинания *чтения мыслей* в день, как маг 12-ого уровня.
15	Увеличивается в 1d100 раз, получает все физические способности, соответствующие новому размеру.
16	Получает способность отравляющего укуса; если подобный укус уже присутствует, то иллюзия получает отравляющее прикосновение на расстоянии (1d6 единиц урона в радиусе 100 футов на Эфирном Плане).
17	Фантасмагория обретает связь с одним из Внутренних Планов: она может вызывать ауру соответствующего элемента, радиус которой равняется 5 футов, и которая наносит 2d6 единиц урона. Она может делать это три раза в день, причем аура будет существовать в течение одного оборота.
18	Фантасмагория обретает связь с одним из Внутренних Планов: она может выдыхать соответствующий элемент три раза день в виде конусообразного облака, ширина основы которого равняется 5 футам, длинна – 100 футам, а ширина окончания – 30 футов. Облако наносит 2d6 единиц урона.
19	Фантасмагория полностью изменяет свой облик, вид (если он есть) и цель; все это определяет Мастер
20	Фантасмагория получает способность накладывать заклинания, как маг 6-15 уровня (1d10+5) при отсутствии магической книги; единожды избранные заклинания не изменяются.

* Когда иллюзия становится в Эфире реальной (5% вероятность), сделайте бросок ld20: если результат равняется 1, то Мастер должен сделать по таблице Проявлений 1d4 бросков.

Заклинания, которые дают доступ к Астралу

Заклинания (и писионические силы), которые дают путешественнику возможность перейти или связаться с Астральным Планом, не действуют в Эфире. Все дело в том, что Астрал и Эфир не имеют природной связи, и заклинания, предназначенные для переноса странника между Праймом и Внешними Планами или Астральным Планом, не действуют в Эфире; по этой же причине они не действуют на Внутренних Планах и некоторых демипланах.

К этой категории относятся заклинания *астральной проекции, двухмерности* (duo-dimension), *спутника* (find familiar), и *вероятностного путешествия* (probability travel). Заклинания, которые не предназначены специально для перехода в Астрал (подобно *безошибочной телепортации*) действуют так, как обычно, если странник пытается перейти из Эфира в Серебряную Пустоту.

Эфирные заклинательные ключи

Они говорят, что знания – это сила; я согласен с этим.
Если глупец знает, где искать знаменитый демиплан
лордов-жрецов, на котором заклинательные способности
священников усиливаются в два раза, он воистину могуч!
—Фаирвен, Жрец-Скрытый, не отказывающий себе
в удовольствии задуматься об давно мучающих его вопросах

Иногда, у хитроумного заклинателя появляется возможности изучить особенности изменения заклинаний на определенном плане и адаптировать свою магию именно для этого места. В результате этого маг, обладающий заклинательным ключом, может произносить заклинания так, как и обычно даже на тех планах, где они изменяются или лишаются своей силы. Тем не менее, использование этих необычайно редких ключей прибавляет 1 раунд ко времени наложения заклинания.

Эфирные заклинательные ключи напоминают небольшие диски из стабильной протоматерии, которые позволяют магу накладывать на Границе и на Глубине все заклинания так, как и обычно. Существуют также ключи, которые позволяют волшебнику произносить заклинания из определенной школы; эти ключи несколько отличаются друг от друга, так как на каждом из них красуется символ магической школы, на которую он воздействует.

Конечно же, эфирные заклинательные ключи не доступны каждому, что возжелает их. Страннику необходимо провести долгие и сложные поиски для того, чтобы найти для них хотя бы слухи, но даже это не может гарантировать того, что ему удастся найти заклинательный ключ.

Жрецы и Верующие

Даже не думайте, что жрецы (или паладины, или представители других классов, использующих жреческую магию) не поддаются воздействию планарной географии, когда дело доходит до использования заклинаний. В действительности, большинство мироходцев соглашается с тем, что жрецам приходится хуже всех остальных героев в тех случаях, когда они отдаляются на чрезмерное расстояние от основного плана своей силы. Почему? Потому, что жрецы получают свою силу не благодаря штудированию наук или изучению тайных формул; вместо этого, они молятся о своих заклинаниях и получают их по божественным каналам силы. К сожалению, чем дальше жрец уходит (в планарном масштабе) от плана своего силы, тем сложнее ему получать заклинания. Таким образом, жрец, во время пребывания в Эфире (независимо от того, находится ли он на Глубине или на Границе), божество которого обитает на Внешних Планах, получает заклинания таким образом, если бы он был на два уровня опыта ниже, чем обычно, так как два плана отделяют священнослужителя от дома его бога (Астрал и Прайм). Конечно же, если бог странника живет на Внутренних Планах или в самом Эфире, то он заклинания путешественника

действуют так, как и обычно.

Когда странник оказывается на различных демипланах, то все зависит от эфирных туманов. Некоторые демипланы обладают повышенной сопротивляемостью жреческим заклинаниям, другие обеспечивают прямую связь с богами, подобно Прайму, а некоторые, по слухам, увеличивают способности жрецов получать новые заклинания. Причины этого остаются неизвестными – хотя некоторые странники говорят о существовании легендарного небесного соглашения, заключенного различными силами для того, чтобы избежать войны богов.

Несмотря на эти ограничения, жрецы не настолько ограничены планарными границами, как волшебники. В действительности, жрец может накладывать *астральные заклинания* в любой точке Эфирного или Внутренних Планов, если, конечно же, он обладает доступом к заклинаниям 7-ого уровня. К сожалению, это не относится к заклинаниям, произносимым со свитков или другим магическим предметам. Следующие заклинания не действуют на Эфирном или Внутренних Планах, когда их инициируют с помощью свитков или магических предметов: *астральное заклинание, астральное окно *, присоединение к астральному страннику* и разговор с астральным странником*.*

*Данные заклинания описаны в Книге Магии.

Магическое оружие и броня

Процесс наделения предметов магическими свойствами иногда происходит в результате действий жрецов или магов, а иногда – спонтанно. Независимо от того способа своего возникновения, магический предмет связывается с энергиями плана, на котором он был создан. Если странник выносит подобный предмет за пределы данного плана, его связь с этими энергиями частично разрывается. Если его отнести на определенное расстояние, то связь будет разорвана полностью. К счастью, чем ближе предмет приближается к плану своего создания, тем сильнее он становится, обретая свою полную мощь после возвращения на свой родной план.

Предметы, выкованные на Прайме или Внутренних Планах, теряют после переноса в Эфир один уровень зачарования. К примеру, известные мечи убийц драконов *Умбра* и *Инкарнадин* являются длинными мечами +2, +4 против драконов (вдобавок ко всем остальным силам). Эти клинки были выкованы на Прайме (но в данный момент оказались на весьма нечасто посещаемом демиплане Мучения), и каждый из них в Эфире действует, как длинный меч +1, +3. Предметы, созданные в Астрале, теряют на Эфирном Плане два уровня зачарования, тогда как предметы, выкованные на Внешних Планах, в Море без Волн теряют сразу три уровня зачарования. Другие силы, связанные с оружием, не подвергаются воздействию – если, конечно же, они не дублируют заклинания тез школ, которые изменяются самим Эфирным Планом.

Магические предметы, оказавшиеся на демиплане, чаще всего действуют так же, как в других частях Эфира. Тем не менее, демипланы являются уникальными местами, и многие из них обладают своими собственными правилами. Страннику лучше как можно подробнее рассмотреть их перед тем, как приносить магический предмет на демиплан.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ

Волшебники в Эфире не обязательно оказываются в худшем положении, чем все остальные герои, если, конечно же, они не посвятили себя школам Отречений или Гаданий. С другой стороны, заклинатели, которые специализируются на иллюзиях, иногда получают возможность действовать за пределами своих обычных возможностей и полномочий. Тем не менее, заклинания, представленные здесь, являются результатом многих лет подробных исследований

магов, которые интересуются различными аспектами Эфира. Как правило, эти заклинания обычно недоступны только что прибывшим на Эфирный План героям, но они, в конце концов, оказываются в магических книгах тех, кто сделал Туманный Берег основным объектом своих исследований, подобно волшебникам их Общества Эфироходцев (смотрите страницу 83).

Печальное бормотание
(Изменения; 1 уровень)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 1
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания
Расстояние: 10 ярдов/уровень
Длительность: 1 оборот/уровень
Область Воздействия: 1 существо

Печальное бормотание действует только на Эфирном Плане. Это заклинание заставляет смутные воспоминания печальных духов, проходящих через туманы, обрушиться на определенное существо. Если цель проваливает свой спас-бросок против заклинания, то в её присутствии слышится бормотание и шепот, исходящие из окружающих несчастного туманов. Бормотание невозможно разобрать, но объект воздействия заклинания, так же, как и все остальные существа, находящиеся от него в радиусе 1 фута, могут с легкостью ощутить в этот неразборчивом ропоте печаль, боль и скорбь. По желанию Мастера, объект может разобрать в этом бормотании несколько слов, включая свое имя, природу тайного или прошлого позорного деяния, или какие-то другие слова, определяемые Мастером. За исключением самих эфирных туманов несчастным не удается определить точный источник звука.

Хотя его нельзя назвать исключительно вредоносным, бормотание никогда не прекращается, а вместо этого постоянно преследует несчастного, приводя его в бешенство. Объект воздействия *печального бормотания* получает отрицательный модификатор -2 ко всем своим действиям, включая броски атаки, навыков и спас-броски до тех пор, пока бормотание продолжается. Если странник покидает Эфирный План, то заклинание *бормотания* рассеивается, как и в том случае, если на несчастного будет наложено заклинание *рассеивания магии*.

Материальным компонентами заклинания печального бормотания являются гвоздь из гроба и одежда гробовщика.

Палата
(Изменения; 3 Уровень)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 2
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания
Расстояние: 10 ярдов/уровень
Длительность: 3 оборота/уровень
Область Воздействия: 1 существо

Палата действует только на Эфирном Плане. Когда это заклинание накладывается на существо, проваливающее свой спас-бросок против заклинания (с отрицательным модификатором –2), эфирные туманы, окружающие его, начинают светиться и вскоре превращаются в грани кристаллического материала (который очень напоминает стандартный эфир, за исключением нескольких особенностей, описанных ниже), заключающего цель в некое подобие стеклянной палаты. Оказавшаяся в заключении жертва все еще видна через светящиеся кристаллические стены, но не может выбраться из темницы из-за плотности материала, источником которого являются туманы. Хотя она может дышать, жертва не может двигаться и не может перемешаться

через туманы. Фактически норма движения несчастного опускается до 0; все возможности планарного путешествия или движения на короткие дистанции отпадают, когда это заклинание окутывает его.

У жертвы этого заклинания есть только один шанс вырваться на свободу: Удачный бросок перегрузки (сделанный в половину обычной вероятности) разбивает кристаллические стены до того, как они окончательно устанавливаются. Любые физические попытки уничтожить палату проваливаются, так как кристаллическая темница автоматически восстанавливает себя, поглощая энергию из окружающих туманов. Тем не менее, заклинание *рассеивания магии* уничтожает *палату* и возвращает её пленника из Эфира. Кроме того, заклинания, воздействующие на плотную материю заклинания – подобные заклинания *дезинтеграции* или *прохождения через стены* – и заклинания транспортировки – подобные *телепортации* – могут помочь уничтожить или покинуть темницу, созданную этим заклинанием. И, наконец, если другая сила или заклинание возвращает жертву с Эфирного Плана, то палата вскоре исчезает.

Бросок
(Изменения; 3 Уровень)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 3
Спас-бросок: Особое
Расстояние: 30 ярдов + 10 ярдов/уровень
Длительность: Одномоментная
Область Воздействия: 10-футовый радиус

Заклинание *броска* действует только на Эфирном Плане. Накладывая это заклинание, маг высвобождает могучую волну вероятности, которая придает огромную скорость всем объектам, находящимся в области его воздействия. Находящиеся как на Границе, так и на Глубине странники отбрасываются далеко на бесконечные просторы Глубокого Эфира, и оказываются вдали от известных путей и планов. Подвергшиеся воздействию этого заклинания существа должны потратить 1d100 дополнительных дней на достижение определенного места, в которое они направлялись, тогда как предметы, на которые было наложено это заклятье, в большинстве случае теряются навсегда. Даже если объекту воздействия заклинания удается сделать успешный спас-бросок, то его отбрасывает на 3d100 футов в случайном направлении от заклинателя. Это заклинание идеально подходит для удаления из области конфликта противников, но некоторые маги накладывают его на себя для того, чтобы исследовать ранее неведомые никому области Глубокого Эфира. Большую часть этих исследователей никогда больше не видели.

Материальными компонентами этого заклинания являются праща и шарик из плотного эфира.

Малая эфирность
(Изменения; 5 Уровень)

Компоненты: В, С
Время Произнесения: 5
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания
Расстояние: Прикосновение
Длительность: 3 оборота/уровень
Область Воздействия: Особая

Когда накладывается это заклинание, волшебник, а вместе с ним от одного до трех других путешественников (или вес, не превышающий 1,000 фунтов) переходят в область Эфирной Границы, окружающей план, на котором было произнесено это заклинание. Существа, не желающие следовать за волшебником на Границу, могут сделать спас-бросок, который в случае

успеха сделает их неподвластными воздействию заклинания. Если Эфирная Граница не соприкасается с планом, на котором произносится данное заклинание – например, если это Астрал или любой из Внешних Планов – то *малая эфирность* не действует и заклинание покидает память мага.

Оказавшись на Эфирном Плане, заклинатель и другие путешественники подчиняются условиям Эфирного Плана независимо от того, отправляются ли они на Глубину или остаются на Границе. Странники, сопровождающие мага, не обязаны оставаться с ним после перехода на Границу. Когда срок действия этого заклинания истекает (или эфирное состояние путешественников нарушается каким-либо другим образом), все странники “выпадают” обратно на приграничный план в место, которое соответствует пройденному ими (если они вообще сходили с места) на Границе. Если персонажи выходят из эфирного состояния на Глубине, то они сразу же оказываются на случайно определяемом плане.

Стабилизирование эфира
(Изменения; Уровень 5)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 5
Спас-бросок: Нет
Расстояние: 10 ярдов/уровень
Длительность: Постоянная
Область Воздействия: 5-футовый куб/уровень

Так как протоматерия встречается исключительно в Эфире, произнесение этого заклинания где-то за пределами Туманного Берега не даст заклинателю абсолютно ничего. Когда маг накладывает это заклятье на скопление стандартного эфира, то он превращает до 5 кубических футов протоматерии на уровень заклинателя в стабильный эфир. Обычно, стандартный эфир существует только в течение 1dl00 часов; тем не менее, протоматерия, полученная с помощью этого заклинания, может существовать неограниченное количество времени – как это и описано на странице 27 в разделе “Стабильная Протоматерия”. Перейдя в стабилизированное состояние, протоматерия может использоваться множеством различных способов.

Если это заклинание накладывается на созданную с помощью заклинания *палаты* темницу, то после завершения действия данного заклинания она не прекращает свое существование. Кроме того, если заклинание *стабилизирования эфира* накладывается на предметы или объекты, сделанные из стандартной протоматерии, то эти предметы не исчезают спустя 1dl00 часов, а продолжают существовать до тех пор, пока они остаются на Эфирном Плане или не будут уничтожены.

Материальным компонентом этого заклинания является частичка стандартной протоматерии, которую маг хочет стабилизировать.

Рассеивание
(Изменения; Уровень 6)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 6
Спас-бросок: Особый
Расстояние: 10 ярдов/уровень
Длительность: 1 раунд/2 уровня
Область Воздействия: 1 цель

Это заклинание действенно только в том случае, если оно накладывается на Эфирном Плане.

Когда заклятье *рассеивания* накладывается на определенную цель, тело жертвы начинает растворяться так, если бы оно состояло из эфемерного эфира. В течение каждого раунда действия *рассеивания* (1 раунд за каждые два уровня заклинателя), тело жертвы растворяется в окрестных туманах со скоростью 3d4 хит-поинта в раунд. Жертва, количество хит-поинтов которой опускается до 0, рассеивается навсегда, сливаясь с окружающими туманами – хотя заклинание *желания* может восстановить тело жертвы. Даже если несчастному удается пережить воздействие этого заклинания, он навсегда теряет ld4 хит-поинта (их можно вернуть с помощью заклинания *восстановления* или *желания*). Жертвы, теряющие таким образом свыше 25% максимальных хит-поинтов, также лишаются случайным образом определяемой конечности (сделайте бросок ld4 для того, чтобы определить, какую руку или ногу теряет несчастный), и должны сделать бросок потрясения для того, чтобы пережить травму.

Цель, которая выбрасывает свой спас-бросок, также теряет ld4 единиц урона в течение каждого раунда действия заклинания, но при этом её не ожидает каких-либо постоянных негативных последствий. Если заклинание накладывается на неживой объект, то он должен сделать спас-бросок (с отрицательным модификатором –2) против кислоты. В случае успешного спас-броска объекты остаются неповрежденными, но в случае провала они начинают терять по 5% своей общей массы за каждый раунд воздействия заклинания. Предметы, утратившие свыше 50% общей массы, уже не поддаются восстановлению – хотя ситуация с объектами и структурами может несколько отличаться в лучшую сторону, хотя все это определяет Мастер.

Для того чтобы заклинание действовало, заклинатель должен сконцентрироваться. Если он получает урон или его концентрация нарушается, то заклинание прекращает действовать.

Материальными компонентами этого заклинания являются миниатюрный чайник, и щепотка морской соли.

Великая эфирность
(Изменения; Уровень 7)
Обратимое
Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: 7
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания
Расстояние: Прикосновение
Длительность: Особая
Область Воздействия: Особая

Подобно заклинанию *малой эфирности, великая эфирность* позволяет заклинателю и определенному количеству дополнительного веса перейти на Эфирную Границу. Волшебник может перенести вместе с собой не больше 1,000 фунтов плюс дополнительные 150 фунтов за каждый уровень опыта выше 16-ого (так маг 20-ого уровня сможет перенести на Эфирную Границу вес в 1,600 футов, включая и себя). Не желающие совершать подобные путешествия странники получают спас-броски, успешные результаты которых делают их неподвластными воздействию заклинания. Наложение этого заклятья на Астральном Плане, одном из Внешних Планов или любом другом плане, который не “окружен” Эфирной Границей, ни к чему не приведет.

Заклинатель и другие путешественник и/или предметы, переходящие на Границу, подвергаются воздействию обычных условий Эфирной Границы и Глубины. Существа, сопровождающие мага, не обязаны оставаться с ним после перехода на Границу.

В отличие от *малой эфирности*, *великая эфирность* действует постоянно в отношении каждого существа или предмета, перенесенного в Эфир, если, конечно же, маг или другие странники не решают покинуть этот план или если какая-то сила, неподвластная путешественнику, неожиданно

не выводит его из эфирного состояния. В любой момент после перехода в Эфир странник, использующий это заклинание, может просто сосредоточиться на возвращении на приграничный план. Как только он покидает Эфир, действие заклинания прекращается; теперь путешественнику понадобится другое заклинание, предмет или воздействие для возвращения в Море без Волн.

Обратная версия этого заклинания, *великая материальность*, вынуждает эфирное существо или предмет (весом до 150 фунтов на уровень мага) покинуть Эфир, если оно проваливает спас-бросок (с отрицательным модификатором –4) против воздействия этого заклятья. Подвергшиеся воздействию заклинания существа просто "выпадают" на приграничный план, если маг накладывает это заклинание на Границе. Если *великая материальность* наложена на существо, находящееся в Глубоком Эфире, то оно отбрасывается к случайной области занавеси цветов и переносится на прилегающий к ней план. Когда это заклинание накладывается на существ, которые являются эфирными по своей природе – подобных призракам или пожирателям мыслей – они лишаются возможности вернуться на Эфирный План в течение 1d4 оборотов и получают дополнительные отрицательные модификаторы за свой временный материальный статус, определяемые Мастером.

Материальными компонентами обеих разновидностей этого заклинания является пузырек тумана и щепотка растертого в порошок кварца.

Источник Демиплана*
(Изменения; Уровень 8)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: Особое
Спас-бросок: Нет
Расстояние: Прикосновение
Длительность: Постоянная
Область Воздействия: Особая

Праймовые маги высоких уровней – особенно те, которым надоели их родные миры, или которые испытывают особый интерес к Эфирному Плану – часто овладевают этим заклинанием. В сущности, *источник демиплана* создает крошечное карманное измерение на Эфирном Плане, именуемое демипланом. Демипланы, создаваемые этим заклинанием, являются очень маленькими и очень незначительными гранями, в отличие от великих Демипланов Тени, Времени или Ужаса.

Неудивительно, что это заклинание должно накладываться на Эфирном Плане. Его произнесение занимает 1 раунд, но для этого необходимы длительные приготовления, так как заклинатель должен изготовить сам источник демиплана. Для этого волшебнику необходим безупречный драгоценный камень, стоящий, как минимум 1,000 gp. В течение каждого дня, на протяжении 100 последовательных дней, маг должен накладывать на этот камень следующие заклинания: *зачарование предмета* (enchant an item), *искажение расстояния* (distance distortion) и *веревка-убежище* (rope trick). На сотый день произнесения заклинаний, маг должен полить потенциальный источник демиплана *маслом эфирности* или наложить на него заклинание *малой* или *великой эфирности* (или жрец должен наложить на него заклинание *сверхпространственного измерения* (extradimensional pocket)). После этого, волшебник должен лично доставить источник в Глубокий Эфир (если он еще не там) и наложить на него заклинание *источника демиплана*; ни одно живое существо не может прикоснуться к источнику, не разрушив наложенные на него заклинания.

После завершения заклинания, источник начинает развиваться на Глубине, постепенно превращаясь в демиплан. Сначала растет его радиус, со скоростью один фут в день, пока он не достигает максимального радиуса 10 футов за каждый уровень заклинателя, в то время как

развивающийся демиплан стремительно поглощает необходимые вещества из окружающих его эфирных туманов и протоматерии. Как только новый демиплан достигает своего максимального размера (что определяется уровнем заклинателя), он не перестает расти, но скорость его роста опускается до ½ дюймов в неделю (всего 2 фута в год). Заклинатель может создать для своего демиплана любой ландшафт (до тех пор, пока окружающая среда демиплана не начнет дублировать заклинания, уровень которых превышает 3-ий); он должен сделать свой выбор во время произнесения заклинания.

Это заклинание не может создавать жизнь, или конструкции, подобные зданиям, дорогам, колодцам, пещерам и так далее; подобные вещи должны быть привнесены на демиплан каким-то другим образом. Все демипланы, созданные с помощью заклинания *источника демиплана*, соприкасаются с Эфирной Границей – хотя окружающая среда демиплана может влиять на Эфирную Границу, прилегающую к этой области.

Глубокий Эфир, благодаря этому заклинанию, содержит в себе мириады населенных демипланов, демипланов волшебников и демипланов-крепостей. Большая их часть выступает в роли убежищ для могучих, и существует благодаря тому, что их владельцы хотят остаться в одиночестве, и потому странники должны “вступать туда” с осторожностью.

*Это заклинание было впервые описано в *Книге Мироходца*.

Разрушение Демиплана
(Изменения; Уровень 9)

Компоненты: В, С, М
Время Произнесения: Особое
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания
Расстояние: Особое
Длительность: Постоянная
Область Воздействия: Особая

Если демиплан возник достаточно недавно и пока еще не достиг значительных размеров, то достаточно могучий заклинатель может обратить вспять рост демиплана, положив начало его медленному, но катастрофическому распаду. Большие демипланы, которые уже полностью сформировались (подобно Демиплану Ужаса) невосприимчивы к этому заклинанию. Тем не менее, заклинатель может воздействовать на демиплан, возраст которого равняется или меньше его уровня. Таким образом, волшебник 18-ого уровня может наложить это заклинание на демиплан, возраст которого не превышает 18 лет; пытаясь уничтожить демиплан, который существует дольше, он только зря потратит свое время.

Для того чтобы воздействовать на демиплан, заклинатель должен накладывать это заклинание, находясь неподалеку от самого демиплана. Само произнесение заклинания занимает один раунд, но маг должен провести некоторое время, занимаясь предварительными приготовлениями. Прежде всего, он должен провести на данном демиплане 12 полных часов, созерцая его и ментально связываясь с его природой, пространством и особенностями. Если кто-то прерывает его медитацию, то заклинатель должен начать этот процесс заново. Если кто-то из жителей демиплана узнает о намерениях мага, то, скорее всего, он попытается помешать ему (возможно, с применением насилия) в этот момент.

Если волшебник ухитряется завершить свою медитацию, то он может наложить заклинание *разрушения демиплана* в течение следующих двенадцати часов. Если проходит больший период времени, то ему придется медитировать заново. Как только маг накладывает этого заклинание, демиплан делает спас-бросок против заклинания, как волшебник, уровень которого равняется

возрасту демиплана; таким образом, демиплан, существующий 18 лет, будет делать бросок так же, как волшебник 18-ого уровня. Кроме того, демиплан получает отрицательный модификатор -1 за каждый год разницы между его возрастом и уровнем заклинателя. К примеру демиплан, возраст которого равняется 20 годам, не получит отрицательный модификатор в том случае, если заклинание накладывается волшебником 20-ого уровня. Однако, в случае с заклинателем 23-его уровня, отрицательный модификатор будет равняться –3. Если демиплан делает спас-бросок, то заклинание просто проваливается.

Если заклятье *разрушения демиплана* наложено успешно, то весь демиплан содрогается, в результате чего на зданиях демиплана появляются зловещие трещины, а все стоящие на ногах существа (в том случае, если на этом демиплане действуют силы гравитации) должны сделать спас-бросок против парализации или упасть на землю.

После этого демиплан начинает растворяться, начиная с его границ, вследствие чего его радиус уменьшается на 1 фут в день, так как его сущность растворяется в окружающих демиплан эфирных туманах. Вся поверхность распадающегося демиплана становится темной, и на нем начинают бушевать ужасные бури, сопровождаемые сильным ветром, градом и устрашающими вспышками молний. Когда края демиплана начинают исчезать, его обитатели и здания, которые не могут своими силами перебраться на Границу или Глубину, растворяются в эфирных туманах. Подвижные жители демиплана и случайные странники могут отсрочить неизбежное, перейдя в “центр” демиплана, но, в конце концов, распад достигает самого сердца обреченного плана, после чего он превращается в растворяющиеся в памяти живущих воспоминания.

Материальным компонентом заклинания *разрушения демиплана* является артефакт, стоимость которого равняется 1,000 gp или превышает эту сумму, и который принадлежал исчезнувшей расе, цивилизации или плану (возможно даже демиплану, на который было успешно наложено это заклинание в далеком прошлом)!

Новые Магические Предметы

Если странник интересуется Эфирным Планом, то ему не помешает запастись магическими предметами, которые дают некоторые преимущества в эфирной среде, а также подыскать артефакты, облегчающие переход с плана на план. Тот, кому не удается найти то, что ему нужно, вскоре погружается в собственные разработки, создавая магические предметы, которые призваны помочь ему. В большинстве случаев, герои могут найти описанные ниже предметы в пыльных склепах или древних могилах. Кроме того, они часто принадлежат тем, кто обитает на Эфирном Плане или часто посещает Море Без Волн и планы, с которыми оно граничит.

Сапоги Границы

Стоимость в единицах опыта: 1,000
Стоимость в золотых монетах: 2,000

Подобно большей части магической обуви, эти мягкие кожаные сапоги расширяются или сужаются для того, чтобы подстроиться под ногу своего носителя, независимо от её размера. Устроившись на ноге мироходца, сапоги Границы позволяют своему носителю перемещаться на Эфирную Границу, прилегающую к плану, на котором эти сапоги были одеты. Имущество носителя и все, что он несет с собой, также становится эфирным. В этом эфирном состоянии носитель может проходить через твердые объекты на прилегающем плане и передвигаться так, как и предусматривает стандартная Эфирная Граница. Хозяин этих сапог не может переместиться в них с Границы на Глубину, но пока он носит их, норма его передвижения на Границе возрастает в два раза.

Сапоги Границы могут использоваться три раза в день, и каждый раз их воздействие будет продолжаться в течение 6 оборотов. Носитель может вернуться на обычный план в любой момент своего путешествия по Границе, просто пожелав этого. Если хозяин сапог снимает их на Эфирной Границе, то он сразу же оказывается на приграничном плане; тем не менее, сапоги Границы остаются эфирными и не принимают своей материальной формы до тех пор, пока владельцу не удастся каким-то образом вернуть их.

Перчатки возвращения

Стоимость в единицах опыта: 1,000
Стоимость в золотых монетах: 2,000

Эти перчатки излучают тусклое сияние магии школы Изменений, если странник накладывает на них заклинание *определения магии*, но уже то, что они могут сужаться или расширяться, подстраиваясь под руку своего владельца, указывает на их магическую природу. Пока их хозяин остается на своем плане, перчатки не могут проявить свою силу. Но как только он переходит на Эфирную Границу, он может пользоваться их силой один раз в день. В любой момент, владелец этих перчаток может протянуть свои облаченные в перчатки руки через Границу на прилегающий план, и взять неживой объект, весом до 250 фунтов.

Если эти перчатки применяются против живых объектов, то их носитель получает положительный модификатор броска атаки, равный +3. После этого, он должен сделать удачный бросок Силы для того, чтобы перетащить своего противника на Эфирную Границу. Если бросок провален, то объект воздействия может вытащить владельца перчаток с Границы (при удачном броске Силы) на прилегающий план.

Все предметы, перенесенные на Эфирную Границу, остаются в эфирном состоянии до тех пор, пока их не вернут обратно: живое существо, оказавшееся на Границе, не может просто сосредоточиться на возвращении на приграничный план, а обязано найти другой путь домой. Живые существа могут перейти на Глубину и область Границы, прилегающей к другим планам.

Рог Внутренних Планов

Стоимость в единицах опыта: 2,000
Стоимость в золотых монетах: 3,000

Этот магический инструмент просто сияет магией, если кто-то накладывает на него заклинание *определения магии*. Тем не менее, рог Внутренних Планов, найденный или принесенный на Эфирный План, обладает способностями, соответствующими его индивидуальной разновидности. Каждый рог связан с одним из Внутренних Планов; большая часть мудрецов верит, что всего существует 16 подобных рогов, один для каждого Элементального, Квазиэлементального и Параэлементального Плана. Ходят слухи о том, что существует еще два дополнительных рога - связанных с Планами Позитивной и Негативной Энергии соответственно, но их существование до сих пор не подтверждено.

Когда кто-то дует в рог Внутренних Планов, тот переносит определенное количество элемента, связанного с рогом, на Эфирный План в виде конуса, диаметр которого у основания равен 5 футам, длина - 60 футам, а ширина у окончания - 30 футам. Рога, который призывают активные элементы, подобные огню, молнии, сиянию и так далее, исключительно полезны в качестве оружия. Каждый, кто находится в области их воздействия, должен сделать удачный спас-бросок против разящего дыхания или получить 7d6 единиц урона от вызываемого элемента. Тот, кто успешно выбрасывает спас-бросок, получает всего половину урона. Активные элементы, вызванные рогом, исчезают через один раунд.

Менее активные элементы, вызванные с помощью рога Внутренних Планов - такие, как вода, воздух, земля и соль - не исчезают с Эфирного Плана, и владелец рога может использовать их так, как только пожелает. К примеру, обладающий рогом элементальной воды герой может вызвать свободно дрейфующий шар воды и утолить жажду многих странников.

Рог Внутренних Планов можно применять единожды в течение каждых 24 часов.

ОСТРОВА В ТУМАНЕ: ДЕМИПЛАНЫ

В своей наивности я некогда считал, что существует всего два или три демиплана, обладающие незначительной важностью. С этого времени мое мнение изменилось, так как я начал осознавать, что именно скрывает Глубина...
-Роназзик из Сигила о Демипланах

Планарные границы плывут через Эфирный План, подобно айсбергам в ледяных морях. Хотя занавесь туманных цветов проявляется только в Глубоком Эфире, её бесконечные области ведут на планы всевозможных размеров. Вскоре, странник начинает задумываться о том, что возможно, такое значительное материальное взаимодействие создает определенное напряжение и нагрузку в пределах самой эфирной материи - во всяком случае, следуя гипотезам мудрецов. Эти ученые заявляют, что планарное давление иногда порождает огромные шары плотного эфира. Когда накапливается достаточное количество этого материала, плотный эфир начинает отрываться от материи Глубины, формируя демиплан, как только протоматерия достигает стабильного состояния. Чаще всего, самые большие демипланы - подобные Демипланам Тени и Времени - возникают именно так.

Демипланы также могут возникать в результате вмешательства силы. Кроме того, многие заклинатели, обладающие достаточным количеством магической силы, могут создавать свои собственные карманные измерения. Этим небольшим демипланам требуется много сотен лет для того, чтобы достигнуть размеров демипланов, созданных силами, но странникам все же нужно следить за тем, что делается у них за спиной, так как маги очень трепетно относятся к защите своих новосозданных миров.

Демипланы являются не до конца завершенными мирами, которые постоянно подвергаются трансформациям и эволюционным процессам. В результате этого, они не всегда занимают в космологии вселенной какое-либо четкое место. В действительности, некоторые демипланы обладают характеристиками, подобными характеристикам Элементальных Планов, хотя при этом они не принадлежат к Внутренним Планам. Обстановка других демипланов почти неотличима от обстановки Прайма, хотя на самом деле у них нет практически ничего общего. На самом деле, демипланы являются замкнутым феноменом. Это острова возможностей, карманные измерения, которые следуют своим собственным уникальным правилам и странник, который решит проигнорировать их, рискует войти в историю вселенной, как герой одного из самых смешных анекдотов. Вполне возможно, что однажды эти демипланы превратятся в настоящие планы, но никто не может сказать точно, когда именно это произойдет (и произойдет ли вообще).
Иногда, молодой демиплан прекращает свое развитие и начинает распадаться, постепенно теряя свои составляющие части, которые вновь превращаются в эфирный туман. Подобный распад может произойти в результате природных процессов или появления мага, знающего соответствующее заклинание. Распадающиеся демипланы опасны, так как вокруг них часто формируются эфирные циклоны или эфирные провалы.

Другие демипланы оказываются слишком похожими на Прайм или Внутренний План, приобретая характеристики одного их этих планов и постепенно поглощаясь им. Когда демиплан сливается с

большим планом, он сразу же начинает подчиняться всем его законам. Некоторые мудрецы верят, что демипланы значительных размеров могут поглощать большие части Прайма. Конечно же, пока что это только гипотезы, так как никому не удалось собрать достаточное количество данных для подтверждения подобных идей.

Найти демиплан не так легко, как могло бы показаться. Странник, который беспомощно скитается по Глубокому Эфиру, надеясь попасть на один из демипланов, будет ожидать такой возможности очень и очень долго. Хотя они обычно называются островами, большинство демиплан не просто дрейфует в эфирных туманах. На самом деле, путешественнику необходимо найти определенную область занавеси цветов, которая отвечает искомому демиплану. Конечно же, пересечение области Эфирной Границы, окружающей эти карманные измерения, может представлять для путешественников определенные проблемы. Идущий-по-планам может пройти через занавесь, ведущую к одному из демипланов только для того, чтобы обнаружить, что Граница, окружающая это место, непригодна для жизни. Хуже того, Эфирная Граница может вообще не окружать данный демиплан - в этом случае несчастный окажется прямо на самом демиплане, не успев при этом ничего сделать.

Известные и Предполагаемые Демипланы

В Эфире больше демипланов, чем странник может подсчитать. Некоторые из этих протомиров воплощают в себе очень полезные элементарные характеристики, тогда как другие чрезвычайно опасны. Конечно же, на каждый известный и "знакомый" демиплан приходится бесчисленное количество других странных и чуждых карманных измерений - большая часть которых остается неведомой большинству эфирных путешественников.

Черная Бездна

Вот, что говорят о Черной Бездне: Это демиплан, который находится в состоянии постоянного распада. Как именно и почему этот демиплан вошел в это состояние неизвестно. Тем не менее, периодические визиты отважных путешественников указывают на то, что разрушение времени и пространства в ядре демиплана каким-то образом достигло равновесия с разрушениями на отдаленных концах этого карманного измерения, где пространство и время все еще напоминают по своим характеристикам миры Прайма.

Странники, которые входят в область Границы этого демиплана внезапно понимают, что со всех сторон их окружает камень. Во время передвижения по Границе путешественник видит сотни открытых, заполненных воздухом пещер и туннелей, которые могут стать безопасным пристанищем для нуждающегося в этом странника. Вдоль стен этих пещер сияют бриллиантовые огоньки, которые обеспечивают освещение и магическое питание для здешней растительности. Кроме того, в этих пещерах возвышаются стройные ряды деревьев, цветов, кустов и кустарника. Между ними проложены аккуратные тропинки, и многие пещеры соединены туннелями - хотя некоторые из них полностью замкнуты, так как в них невозможно обнаружить путей, которые могли бы вести к другим областям данного демиплана.

По мере углубления в недра демиплана, область Эфирной Границы начинает смешиваться с сами демипланом и разрываться. Дальнейшее передвижение вскоре становится проблематичным из-за того, что область Границы теряет стабильность. Странники, продолжающие пробиваться вперед несмотря на все препятствия и неистовство бушующих там сил, в конце концов оказываются на приграничном плане, когда Граница наконец превращается в ничто. Каждый странник, попавший таким образом в Черную Бездну, с 50% вероятностью материализуется в плотном камне. Те странники, которым удалось оказаться в пещере, с 20 случаях из 100 оказываются в запечатанной полости.

Там, где Граница начинает распадаться, заканчиваются белые скальные породы демиплана.

Многие из пещер, в конце концов, выводят странника на сам демиплан; тем не менее, это место заполнено клубящимися красными облаками, которые ограничивают видимость до 1 мили. В пещерах и туннелях, открытых для странников, настенные огни тускнеют и, в конце концов, проигрывают сражение мерцающему рубиновому свету, который исходит из клубящихся красных облаков. Растительность кажется слабой, и обладает нездоровым желтым цветом, причем возле выходов из пещер встречаются мертвые и засохшие растения. Большая часть выходов из пещер сопровождается маленькими балконами, нависающими над ужасающим штормом, но некоторые из них связаны с напоминающими природные мостами из белого камня, которые уходят в алую бурю, и места, в которые они ведут, скрыты клубящимися облаками.
Легенды рассказывают о двух огромных фигурах, вырезанных из камня, которые возвышаются в одной из пещер. На одной из них написано слово Время, а на другой - Пространство. Некоторые говорят, что между двумя фигурами возвышается обелиск, на котором вырезана какая-то надпись, но никому не удалось удостовериться в существовании данной надписи. Некоторые мудрецы считают, что эти фигуры могут представлять собой стражей демиплана.

Если они действительно являются стражами, то они не забывают выполнять свои обязанности, что может обнаружить каждый смельчак, который взошел на мост, граничащий с пещерой. Если странник продолжает двигаться по мосту, то сначала он перестает видеть утес, от которого отходит мост. После этого, начинают нарушаться законы пространства и расстояния. Заклинания и заклинательные эффекты - исходящие от предметов, выученных заклинаний или природных способностей - действуют так, как надо только с 20% вероятностью; во всех остальных случаях, они искажаются до неузнаваемости.

Храбрецы, которые пробиваются через эту область, наконец достигают истинной Черной Бездны. Там из виду исчезают все мосты, так как клубящиеся красные облака уменьшают область видимости до минимума. Огромные осколки камня отрываются от моста и, вращаясь, падают в сердце шторма, но даже, несмотря на то, что камни моста продолжают падать вниз, страннику не удается заметить какие-либо значительные разрушения, сколько бы он не наблюдал за этим процессом.

В центре этого места клубящиеся облака превращаются в водоворот красных молний и ветра, который переходит в тьму. Кроме того, глыбы камня засасывает в бездну, и они вскоре исчезают в её глубинах. На краю обрушивающихся мостов время от времени вспыхивают рубиновые молнии, что только усложняет ориентирование.

Никому не известно, что лежит на дне Черной Бездны - если, конечно же, у неё есть дно. Ведет ли она в настоящую Бездну, как рассказывается в некоторых историях, или в действительности это воронка, которая переносит несчастных на План Негативной Энергии? Если гипотеза о том, что Черная Бездна ведет в Бездну, верна, то странников ожидает ужасающее путешествие, во время которого им предстоит столкновение с загадочными красными молниями.

Безграничный

Безграничный обладает наихудшей репутацией из всех демипланов и любой странник, который слышал о нем, стремится всеми силами избегать его. Демиплан затягивает путешественников в свои глубины, скрывая свою истинную природу. Все дело в том, что Безграничный исцеляет раны каждого, кто оказывается на нем в первый раз, восстанавливает молодость и здоровье тех, кто приходит туда во второй раз, и становится вечной ловушкой для тех, кто делает это трижды.

Следуя рассказам тех, кто исследовал этот демиплан, он состоит из бесконечных, хрустальных нитей, шпилей, которые состоят из клубящегося пара, и достигают крыши неба, а также студенистых пропастей, в которых видны темные, изменчивые тени огромных существ. Тем не менее, большинство странников соглашается с тем, что тайны Безграничного лучше оставить нераскрытыми - хотя некоторые все же осмеливались испытать судьбу и по своей собственной

воле переходили с Глубины на Безграничный Демиплан, в конце концов, присоединяясь к множеству его пленников.

Мироходцев, которые обнаруживают медно-хрустальную область занавеси, которая ведет на этот план, всегда встречает существо, называющее себя Асахелью (Pl/f/человек/F13, Ill13/N). Асахель испускает ослепительный свет, и призрачное сияние возвещает её приближение, когда она следует через эфирные туманы. Асахель приветствует каждого странника, который желает впервые посетить этот демиплан словами: “Я - Асахель. За этой занавесью вас ожидает бесконечный труд, хотя сначала вам может показаться, что вкус его сладок”.

Асахель никогда не повторяет своё предупреждение дважды, и она не отвечает на дальнейшие вопросы. Ментальное зондирование или приказы, отдаваемые с помощью магических или психонических методов, не воздействуют на её разум. Страж занавеси защищает себя спокойно и хладнокровно в случае внезапной атаки, а в случае гибели её тело сразу же растворяется в эфирных туманах. Действительное странное существо, Асахель всегда находится возле занавеси, предупреждая новых странников - даже если бесчисленные воины уже много раз "убили" её. Средства, благодаря которым Асахель достигает этого, неизвестны никому. Возможно, она является аватаром самого Безграничного Демиплана, выступая в роли его разумного продолжения, которое может при необходимости возражать против его же воли.

Из-за того, что Эфирная Граница не соприкасается с данным планом, странники, которые не обратили внимания на предупреждение Асахель, и пересекли занавесь, сразу же оказываются на самом демиплане. Путешественники, оказывающиеся здесь впервые, появляются на кристаллическом берегу обширного студенистого океана различных оттенков. На огромных возвышенностях, расположенных вдоль горизонта, мелькают странные тени, возможно, будучи результатами природных "приливных" явлений - хотя в пурпурном небе страннику не удастся увидеть даже призрака луны. Отправившись вглубь демиплана, путешественник может увидеть исполинские вихри и хрустальные пики, которые поддерживают небо, исчезая в пурпурной дымке.

Странник, обладающий необходимым временем и средствами, может с легкостью обойти весь демиплан, так как он является сферой, диаметр которой равен 3,000 миль и, кажется, состоит исключительно из студенистого океана, на поверхности которого дрейфуют хрустальные острова, размером с целые континенты. Тот, кто вглядывается в огромные, загадочные формы, скрывающиеся в глубинах океана, видит только тени и нечто, напоминающее волны.

Одной из самых странных особенностей этого демиплана является тот факт, что независимо от того, как долго странник остается в его пределах, время для него останавливается. Путешественник, который провел на Безграничном демиплане три "дня”, выходит из его пределов в тот же самый момент, когда он прибыл туда. Если отряд разделяется и покидает Безграничный в различное время, то ушедшим первыми кажется, будто вторые сразу же последовали за ними, хотя для последних на демиплане могли пройти минуты, дни или даже годы.

Во время своего первого визита на Безграничный, странник, попробовавший "воду" из океана этого демиплана, становится объектом воздействия, напоминающего влияние заклинаний *восстановления* и лечения. Тем не менее, путешественники не могут вынести ничего, что связано с Безграничным – например целительную жидкость, покрывающую их кожу - за пределы демиплана, даже с помощью заклинания желания. Все, что связано с этим местом, просто не может пересечь Границу.

Во время второго визита путешественника, он обнаруживает, что Безграничный остался таким же, каким он и был, за исключением того, что свидетельства его первого посещения, подобные оставленным отбросам, вехам или постройкам, исчезают. В действительности, странник даже не

может найти тех, кто остался здесь после его отбытия - хотя его товарищи живы, они просто отделены от возвратившегося героя. Подобное разделение происходит в любом случае, независимо от того, как быстро персонаж возвратился обратно.

Странник, который выпил из студенистого океана во второй раз, совмещает магическое лечебное и восстановительное воздействие предыдущего визита с силой эликсира молодости. Тем не менее, максимальный размер омоложения путешественника равняется 50% от текущего возраста.

К сожалению, второй глоток из студенистого океана устанавливает странную связь между пьющим и демипланом. С этого момента, всякий раз, когда странник пытается перейти с Эфирного Плана в определенное место, существует 50% вероятность того, что он окажется перед областью занавеси цветов, ведущей на этот демиплан. Кроме того, заклинания *межпредельного перехода* и *безошибочной телепортации*, произнесенные на любом плане с 50% вероятностью перенесут героя к входу на Безграничный, независимо от первоначального места назначения. Никакие магические средства не могут разорвать данную связь.

Путешественники, которые оказываются на Безграничном после того, как дважды выпили из океанов, пропадают навсегда. Многие странники пытались определить истинную судьбу несчастных, затерявшихся на этом демиплане, но ни одному из них так и не удалось проникнуть в тайны Безграничного - только самим беднягам известна их судьба, но они уже не могут рассказать о ней другим.

Демиплан Ужаса

Также именуемый Равенлофтом, этот демиплан представляет собой королевство, в котором ужас преследует как спящих, так и бодрствующих. Все дело в том, что этот демиплан состоит из различных земель, вырванных из своих миров, расположенных на Прайме, но при этом извращенных и искаженных до такой степени, что они стали темными отражениями самих себя, и помещенными в пространство, заполненное клубящимися серыми туманами. Как только туманы окружают какого-то странника, несчастный оказывается в заключении на Равенлофте до тех пор, пока темные силы этого места не решает освободить его. Даже силы не осмеливаются вмешиваться в события, происходящие в пределах демиплана - хотя жрец все еще получает заклинания, находясь в границах Равенлофта. На самом деле, путешественникам любой ценой следует избегать этого места.

Демиплан Электромагнетизма

Истина в том, что этот демиплан практически полностью мертв, так как большая часть его сущности уже перенеслась на Квазиэлементальный План Молнии. Любой странник, облаченный во время путешествия по этому плану в металлические доспехи, обнаружит, что его притягивает к центру демиплана. Оказавшись там, несчастный получает в течение каждого раунда 1d4 единиц урона, так как в его тело начинают вонзаться электрические разряды. Единственным способом побега из центра этого маленького демиплана является применение заклинания (подобного *межпредельному переходу*) или предмета, который может перенести странника на другой план. Кроме того, путешественник может снять свою броню, что даст ему возможность свободно передвигаться.

Сам демиплан представляет собой практически бесформенное царство, которое состоит из вспыхивающих электрических искр. Некоторые странники рассказывали о том, что они слышал низкочастотный шум, разносящийся по демиплану, но никому так и не удалось найти его источник.

Демиплан Заключения

Демиплан Заключения остается слухом, который долгое время обсуждают, и существование которого еще никому не удалось доказать, во всяком случае, тем, кто остался на свободе после его посещения. Легенды древних рас рассказывают о темной и хаотично силе, которая пришла в эту вселенную откуда-то "извне". Она была настолько сильной и злобной, что силы вселенной объединились для того, чтобы нанести ей поражение, загнав на План Негаивной Энергии. Если верить этим историям, то силам не удалось полностью сокрушить темного бога. Часть его все еще существует, пребывая в заключении на давно забытом демиплане, расположенном вдали от привычных путей через Глубокий Эфир. Следуя легендам, это карманное измерение управляется остатками этой темной силы.

Никому не известен точный цвет занавеси этого демиплана, и большинство умных странников будет держаться от него подальше. Даже глупейший из мироходцев не захочет встретиться лицом к лицу с подобным злом - независимо от того, являются ли эти легенды истиной, или выдумкой, предназначенной для того, чтобы пугать Невежд.

Большинство странников называет это отвратительное место Демипланом Заключения, но довольно многие путают его с Демипланом Ужаса. Насколько известно самым сведущим мудрецам, это два абсолютно различных демиплана.

Демиплан Мучения
(Город, который Ждет)

Мудрецы говорят о Демиплане Мучения только шепотом. Много лет назад, в одном из миров Прайма, который назывался Ранаис, существовал город, именуемый Мучением. Это было ослепительной красоты место, состоящее из отполированного мрамора и изящных скульптур, согреваемых теплыми лучами солнца. Но ослепительное сияние города не смогло спасти его жителей от темных замыслов богов. На рассвете своего существования, они поклонялись могучему владыке демонов, которого звали Оркусом. Когда их раса достигла своей зрелости, многие жители города предпочли менее кровожадных богов, и это привело Оркуса в ярость. Владыка демонов наложил на Мучение магический сон, разрушить который мог только рассвет. Тем не менее, каким-то образом Оркусу удалось перенести город с Прайма на заранее приготовленный злобным демоном демиплан.

Таким образом, Оркус сделал проклятье жителей города вечным, ибо в Эфире нет ни рассвета, ни заката, ни полдня; солнцу никогда больше не суждено подняться над высокими башнями Мучения. Оркус так и не вернулся в город, так как позже он был убит Киарансали, богиней мщения дроу. А через некоторое время, спящие жители города, погруженные в темный сон, умерли, наводнив демиплан неспокойными мертвыми и опасными снами. Их смерть была никем не оплакана, так как никто не знал, об этой темной и страшной истории.

Прошли столетия мертвого молчания, но, в конце концов, зло вновь обнаружило существование Мучения. Это существо, именуемое некоторыми Пожирателем, извратило темный город, превратив его мертвых жителей в неживую рабочую силу, призванную создать крепость, неподалеку от демиплана. Это было титаническое строительство, и большая часть немертвых жителей города была уничтожена в его ходе. Тем не менее, в городе все же осталось несколько мертвецов.

Эфирные странники, обнаруживающие область цветной занавеси, ведущей на Демиплан Мучения, должны избегать её прохождения. Подобно Бесконечному Демиплану, это карманное измерения не связано с Эфирной Границей, и потому каждый путешественник, минующий занавесь, оказывается на самом демиплане. Оказавшись там, несчастный становится его пленником, лишаясь возможности возвратиться на Глубину. Однако Мучение обладает определенные планарными границами, видными из большей части города. Все дело в том, что эти границы не ведут на Эфирную Границу или Глубину.

Клубящийся, черный туман в действительности указывает на границу, между Городом, который Ждет и Планом Негативной Энергии. Любой бедняга, входящий в черный туман по своей воле или после падения с башни, погружается в глубины Негатива. Если странник пытается взлететь к освещаемым молниями облакам, висящим сверху, то существует 45% вероятность того, что в него попадет молния, отнимающая 10d6 хит-поинтов (спас-бросок против разящего дыхания уменьшает урон в два раза). Облака постепенно перетекают в черные туманы, окружающие Город, который Ждет снизу и со всех сторон; вхождение в эти облака переносит путешественника на План Негативной Энергии, как это описано выше.

На Демиплане Мучения находится один единственный город. Архитектура города изменилась после того, как Оркус перенес его с Основного Материального Плана; изящные башни Мучения теперь поднимаются из глубин практически бесконечной ямы. Стороны и дно ямы окутаны клубящимся черным туманом. На самом деле, городские башни висят над этой коварной дымкой.

Среди всех злобных обитателей города, наихудшим является *След*. Это существо является слившимся воедино кошмарным сном всех жителей Мучения, которые умерли во сне после того, как Оркус проклял их. След постоянно скитается по залам, мостам и открытым пространствам Города, который Ждет, пытаясь найти существо, на котором он мог бы выместить свою злобу. В течение каждых четырех часов, проведенных героем в пределах города, существует 20% вероятность того, что он столкнется со Следом. Сила и ненависть ко всему живому этого мертвого кошмара такова, то все живые существа должны бежать при встрече с ним; даже сам Пожиратель отказался приближаться к этому ужасающему монстру. Если путешественникам удается убежать от Следа больше, чем на 1,000 футов (это существо двигается с нормой передвижения F1 6), то они ухитряются вырваться из его хватки (естественно, что лишь на время). Те глупцы, которые решают остаться на месте и принять бой, исчезают в клубящемся тумане, из которого доносятся стоны, шепот и призрачная музыка. Когда туман проходит дальше, то от этих несчастных не остается и следа.

Из-за близости Мучения к Плану Негативной Энергии, ужасающее влияние этого плана проникает в город и отравляет его. Негатив воздействует на Мучения следующим образом:

♦ Вся нежить изгоняется так, если бы она была на четыре категории выше в таблице “Изгнание нежити”.
♦ Любое заклинание из школы Некромантии, наложенное в пределах города, произносится на 4 раунда быстрее (минимальное время произнесения – 1 раунд).
♦ Любое живое существо, убитое в городе и размеры которого равняются размерам крысы, или превышают их, с 80% вероятностью спонтанно восстанет из мертвых в течение ld3 раундов, как неживой зомби с таким же количеством Хит Дайсов, как и у живого существа.
♦ Лечебные заклинания обладают только 70% эффективностью (округление идет вверх), когда они накладываются в Городе, который Ждет. К примеру, лечебное заклинание, обычно исцеляющее 20 хит-поинтов, вылечит всего 15 единиц здоровья.
♦ Город излучает сверхъестественный холод. Странники, которые не обладают соответствующей одеждой (меховые куртки, перчатки и шапки, к примеру), должны после каждых 6 часов делать броски Телосложения с отрицательным модификатором –4. Провал отнимает у героя 1 хит-поинт.

Кроме того, если Мастер использует дополнительные правила Инфравидения из Руководства Мастера, то эта способность не действует здесь, так как все в этом месте излучает только холод.

Демиплан Кошмаров

Это место, в котором оживают самые темные мысли и страхи странника, превращаясь в нечто, напоминающее живые кошмары. Даже внешний вид самого демиплана ужасен, ибо он состоит из странных углов, расположенных в не менее странной геометрической последовательности, и

даже опытному путешественнику следует дважды задуматься над длительным пребыванием в этом месте.

Существа, населяющие этот демиплан, являются ужасающими тварями, монстрами, внутренняя сущность которых ужаснее сущности самых отвратительных смертных. Конечно же, некоторые странники говорят, что эти кошмарные существа считают других мироходцев в такой же степени отвратительными, но никто не оставался на этом плане так долго, чтобы доказать или опровергнуть эту гипотезу.

Те немногие, кому удалось вырваться с Демиплана Ужаса, рассказывают о том, что темные силы перенесли часть Демиплана Кошмаров в Равенлофт. Они говорят, что Земли Кошмаров представляют одну из самых ужасающих областей Равенлофта. К сожалению, после пребывания на Демиплане Ужаса они очень сильно изменились, и вряд ли найдется кто-то, готовый принимать их рассказы за истину.

Демиплан Тени

Вы когда-нибудь задумывались над тем, где возникают тени? Жители Прайма часто отмечают то, что они называют границами теней, лежащих на их собственном плане, но в действительности тени простираются гораздо дальше. Все дело в том, что тени, отбрасываемые на планах, рождаются на Демиплане Тени. На самом деле, Демиплан Тени не является источником всех теней, так же, как и Элементальный План Воды не является источником всех вселенских вод. Вместо этого, Демиплан Тени является завершением всех теней. Именно там они прекращают свое существование.

В изменчивой темноте этого демиплана обитают тени, и общая теневая “масса” резонирует через все королевство, давая начало любопытной связи этого демиплана с границей между светом и тьмой. Если кто-то попытается разобраться в истинной сущности Демиплана Тени, то некоторые мудрецы могут рассказать ему о том, что теневая материя (сама сущность демиплана) является “полу-элементом”, состоящем из равного количества Позитивной и Негативной Энергии, смешанных полностью подобными друг другу воронками, которые ведут на два этих плана. Хотя существует определенная вероятность того, что воронки, ведущие на оба Энергетических Плана, существуют на Демиплане Тени, они не могут создавать демиплан. Он существует независимо от двух этих сил.

Странник, пересекающий цветную занавесь, оказывается в области Граница этого демиплана. С Границы прилегающий демиплан кажется в большинстве своем покрытым тенями, что практически не дает никаких намеков на то, что может скрываться за ними. Как только странник полностью переходит на Демиплан Тени, он обнаруживается, что стоящая там температура довольно терпима (хотя там и несколько прохладно), и, что самое главное, там можно дышать. С другой стороны, яркость горящих там факелов напоминает яркость свечей, тогда как пылающие свечи едва мерцают на Демиплане Тени. Кроме того, магический свет сияет только на 75% от своей силы, и видимость в этом теневом королевстве ограничена до степени сумерек (это описано в правилах видимости, представленных в Книге Игрока). Более того, инфравидение действует только в отношении гостей из других миров; существа, родиной которых является Демиплан Тени, не видны в инфракрасном спектре на этом демиплане.

Как и мог предположить странник, этот демиплан заполнен тенями - тенями лесов, гор, холмов, пустыней и многого другого - ведь тени, отбрасываемые бесконечным количеством планарных ландшафтов, оказываются именно здесь.

Хотя это место заполнено туманными, нематериальными элементами, это не означает того, что Демиплан Тени является безопасным местом. В действительности, он заполнен различными существами. Некоторые, подобно ракшесе Лолиадаку или демону-колдуну Гвидиону и его рабам-

теневым эльфам являются пришельцами извне, которые поселились на демиплане. Большая часть других жителей Демиплана Тени могут назвать его родиной. Среди них тени живых зверей (иногда именуемые убрималами) и существ с других планов, отражающие действия своих хозяев - хотя довольно часто они делают это не слишком точно. Большая часть теневых существ, встречающихся на этом демиплане, была каким-то образом "отделена" от своих хозяев, и теперь они двигаются независимо от них. Таким образом, утративший тень странник может отправиться на этот демиплан для того, чтобы победить её и возвратить на свое законное место.

Все коренные жители Демиплана состоят из теневой материи. Теневая материя является материей, которая нормально существует до тех пор, пока находится на Демиплане Тени, но рассыпается в вспышке ослепительного света, если оказывается за пределами плана. Конечно же, тени съеживаются или расплываются в силуэты, и на этом демиплане силуэт существа часто прямо пропорционален власти, которой оно обладает над теневой материей; таким образом, большие тени представляют большую потенциальную опасность. Но, следует помнить о том, что монстры, подобный шейдам, шейдлингам и теням опасны независимо от того, каким количеством теневой материи они могут управлять. Кроме того, эти существа не исчезают в отличие от других вещей, созданных из теневой материи при переходе с Демиплана Тени.

Демиплан Тени обширен (некоторые даже говорят, что он бесконечен) и содержит в себе целые империи порожденных тенями существ, которые строят замыслы и заговоры, не выходящие за пределы их королевства. Другие группировки чуждых этому плану существ основывают здесь свои твердыни, надеясь незаметно воздействовать на события, происходящие на других планах. Обладающий необходимыми знаниями странник вполне может проследить за тенью до её источника, обнаружив секретную информацию. Еще более умелые существа (как коренные жители демиплана, так и чужаки) иногда ухитряются (с огромным напряжением всех своих сил и/или с помощью магии) переходить на другие планы по скрытым путям, которые ведут через падающие тени. Заклинание *хождения в тенях* является примером подобной магии - хотя заклинатели обычно используют это заклинание для того, чтобы миновать огромные расстояния между двумя местами, расположенными в одном мире. Таким образом, порожденное тенями существо может перескакивать из одной тени в другую, находясь на других планах - даже если эти тени разделяются десятки миль. На самом деле, это существо переходит через тень на демиплан, минует определенное расстояние и возвращается в нужное ему место.

О Демиплане Тени ходит множество легенд, и сложно сказать, где заканчивается сказка, и начинается истина. В одной из историй рассказывается о том, что если путешественник встречает на Демиплане свою собственную тень (исчезнувшую на другом плане), то он поглощается своей темной стороной или каким-то образом изменяется. Самая безумная легенда рассказывает о том, что однажды Демиплан Тени оживет и превратится в существо, известное, как Дракон Теней, и что этот дракон станет началом великого катаклизма, которому суждено уничтожить вселенной! Несмотря на огромное количество противоречащей друг другу информации, все посетители Демиплана Тени с 1% вероятностью могут "лишиться" своей тени при переходе с этого демиплана.

Живой Демиплан

Я жив!
-Нет, Живой Демиплан

Хотя это кажется безумным, но в действительно в глубинах Эфира дрейфует живой демиплан. По крайней мере, Нет считает себя живым, и этого достаточно для того, чтобы большинство странников уверилось в этом.

Странники, приближающиеся к Живому Демиплану со стороны Глубины, видят область занавеси, цвет которой ничем не отличается от цветов других её частей, если не считать металлического

оттенка, напоминающего плоть. Тот, кто проводит время, изучая занавесь с расстояния, иногда (с 5% вероятностью) замечает нечто вроде мигающего глаза, который смотрит на занавесь так, если бы она была отгораживающим его экраном. Глаз вскоре исчезает, и ставшие свидетелями его появления путешественники часто сомневаются, видели они что-то вообще.

Странники, которые пересекают занавесь, оказываются на Границе, окружающей Нет, где видят только обширное море тумана, цвет которого варьируется от светло-розового и до темно-коричневого. Независимо от того, как далеко заходят герои или с какой скоростью они движутся, со всех сторон их окружают только различные оттенки розового и коричневого. Только тогда, когда путешественник оказывается на демиплане, он осознает его *истинную* природу. Конечно же, Нет в течение каждого оборота может с 20% вероятностью заметить чужаков на своей Границе, после чего Живой Демиплан магическим образом заставляет их материализоваться на самом демиплане.

Те глупцы, которые оказались в Нете, обнаруживают, что их тела погружены в пропитанную кислородом, которая течет между массивными горами того, что напоминает органические мембраны. Существа, которые дышат кислородом, при нахождении в данной жидкости не испытают какого-либо дискомфорта, но странники, привыкшие к другой окружающей среде, должны будут немедленно покинуть демиплан, найти другой способ дыхания или погибнуть. Нет представляет собой живую мембрану, величиной с целый континент, толщина которой достигает 30 футов – хотя в некоторых местах она бывает как толще, так и тоньше – хаотично заходящая сама в себя, подобно кусочку бумаги, скомканному в шар. Складки мембраны различаются как размером, так и формой, варьируясь от крошечных полостей, в которые едва входит рука, и до огромных пещер, превышающих размерами город. Эти пустоты заполнены жидкостью, которая служит для питания демиплана. Более того, Нет может изменять и изгибать свои внутренние мембраны так, как пожелает, в одно мгновение создавая или уничтожая заполненные жидкостью пространства.

Гости демиплана могут плавать по мембранам и вокруг них практически так же, как и в любом из морей Прайма. Странник, который остается незамеченным, может увидеть исполинские зародыши органов, исполняющих различные органические функции, странных существ и предметы, находящихся в стазисе за плотными покровами мембран, и “антитела”, размером с человека, которые бездумно выполняют свои задачи. Нет может заметить чужаков, оказавшихся на демиплане, с 40% вероятностью за каждый оборот, проведенный ими в его пределах. Кроме всего прочего, Нет может двигать своими исполинскими складками мембран, подобно воздуходувным мехам “забрасывая” незваных гостей в любую часть своего тела; только что обнаруженные чужаки обычно перебрасываются к Лицевой Стене.

Лицевая стена – это особая область, расположенная вдоль мембран Нета, из которой выдается несколько тысяч отростков, формой напоминающих головы, которые раскинулись на многие сотни ярдов. Каждая голова чем-то напоминает существо, поглощенное Нетом ранее (смотрите ниже). Нет начинает задавать вопросы чужакам через эти головы, произнося слова странным, шепчущим голосом, который приглушен жидкостью. Если странники движутся вдоль Лицевой Стены по мере задавания вопросов, то новые головы при необходимости с полуслова продолжают прерванный оставшейся позади головой разговор.

Что же хочет знать Живой Демиплан?

Все. Если охарактеризовать Нет в нескольких словах, то это будет воплощенное любопытство с значительной долей наивности. (М-да, прямо выросший до неприличных размеров кендер. Прим. переводчика). Нет не знает, как он возник, и не понимает много относительно окружающей его вселенной. В действительности, он все еще поражен тем, кто кроме него существуют другие живые существа. Тот, кому он задает свои бесконечные вопросы, может воистину осчастливить

демиплан, поделившись с ним еще неизвестной информацией. Но тот, кто не знает ничего полезного (а решает это, конечно же, Мастер), рискует опечалить демиплан.

Когда попытка общения проваливается, или когда Нет становится чересчур любопытным или печальным (или когда у него возникает необходимость защитить себя от враждебных гостей), разумный демиплан может попытаться абсорбировать странников, заключив несчастных между двумя складками мембран. Это неожиданное начальное нападение призвано поглотить все, что находится в диаметре 10 футов от цели. В случае с такой незначительной атакой, странник может вплавь спастись от сближающихся складок, сделав успешный спас-бросок против парализации. Тем не менее, Нет постепенно увеличивает масштабность своих атак (до диаметра в одну милю, спустя ld4 менее крупных попытки), пока цели не удается бежать с демиплана с помощью магии или она не оказывается в плену у демиплана.

Если Нету удается завладеть своей жертвой, то он может наполнить возникшую область защитной или абсорбирующей жидкостью. В обоих случаях несчастный должен делать спас-броски против магии смерти в течение каждого раунда для того, чтобы противиться воздействию демиплана. В случае с защитной жидкостью, жертва полностью теряет возможность двигаться и впадает в состояние, напоминающее состояние после воздействия заклинания *притворной смерти*. Нет может оживить свою жертву позже (поглотив жидкость). Проваленный спас-бросок в случае с абсорбирующей жидкостью Нета означает, что демиплан поглощает тело несчастного, которое становится его частью. Когда таким образом умирает живое существо, то Нет поглощает 10d10 его воспоминаний: таким образом Живой Демиплан постепенно накапливает знания об окружающей его вселенной.

Нет также обладает особыми мембранами. К примеру, в самом центре складок Нета мембраны становятся толще, формируя плотный узел, диаметр которого достигает 1 мили. Этот узел, в котором объединяются все складки, служит для координации мыслительных процессов всего демиплана. Другие мембраны могут выполнять при необходимости иные функции, включая создание областей, в которых мембраны могут преображаться для общения, поглощения чужаков и создания Детей Нета.

Дети Нета представляют собой частички материи Живого Демиплана, которые превращаются в подвижных “аватаров” плана. Каждый ребенок представляет собой грубое подобие личности Нета, и пытается выполнить все поручения и цели, которые Нет заложил в него во время создания. Детей Нета нельзя назвать полностью разумными: они действуют полностью в соответствии с заложенной в них Нетом программой действий. Иногда дети создаются для того, чтобы выступать в роли внутренних “антител”, но чаще всего Нет отправляет их на исследование Глубокого Эфира, после чего они обязаны вернуться и вновь слиться с Демипланом, передавая ему все, что им удалось узнать в ходе своих странствий (смотрите раздел “Дети Нета” на странице 68, где эти существа описаны более подробно).

Смертные, который пытаются ранить Нет изнутри, разрывая его мембраны с помощью оружия, магии или других разрушительных энергий, могут уничтожить отдельные ткани, но глупцы, занимающиеся этим, должны помнить о том, что размеры Живого Демиплана превышают целый континент: их попытки повредить демиплану беспокоят Нет не больше, чем булавочный укол. Тем не менее, Нет вряд ли будет долго терпеть подобные действия, и попытается остановить чужаков, поместив их в одну из своих складок, чтобы спокойно поговорить с ними. Если атаки пришельцев не прекращаются, то он создает несколько своих аватаров и отправляет их для уничтожения источника беспокойства. И, наконец, Нет может просто пленить, а затем поглотить своих обидчиков.

С теми, кто отправляет на демиплан для сбора тканей Нета, Живой Демиплан разбирается сурово; тем не менее, Нет награждает тех странников, которые пытаются общаться с ним – особенно в том случае, если они предлагают ему полезную информацию об окружающей вселенной.

Хитроумные странники могут обменять незначительное количество информации на одного нетлинга, который будет служить им в течение целого года.

Никому неизвестно, как демиплану удалось обрести сознание, и является ли Нет вообще демипланом. Причина его существования остается для Нета самым важным вопросом, который заставляет его вновь и вновь допрашивать эфирных странников. Во многом Живой Демиплан не так силен, как многие планарные опасности – но, как и все демипланы, Нет продолжает расти.

Демиплан Времени

Подробные исследования мудрецов обеспечивают нас огромным количеством информации, касающейся мириадов тем. К сожалению, подобная информация часто содержит в себе очевидные неточности, которые становятся видны только после дальнейших исследований. Хуже всего то, что странник, сравнивающий мудрость мудрецов, часто обнаруживает резкие противоречия, связанные с определенными темами. Одной из таких тем является Демиплан Времени. Все дело в том, что слишком много свидетельств разумных путешественников, связанных с “истинными” причинами и особенностями существования этого демиплана противоречат друг другу. Некоторые верят, что Время обладает своим собственным демипланом, карманным измерением, которое выделяется из оставшейся части вселенной, тогда как другие говорят о Временном Материальном Плане, который накрывает Прайм. Тем не менее, другие рассматривают концепцию времени, как обычную иллюзию. Они считают, что они вышли за пределы этой линейной точки зрения и победили само время, живя “мгновением”.

Независимо от его связи с самой концепцией Времени, в Глубоком Эфире существует демиплан, обладающий значительным количеством уникальных темпоральных характеристик. Именно об этой области говорит большинство мироходцев, когда они упоминают о Демиплане Времени. Немногое известно об этом демиплане, но большинство странников соглашается с теми, что очень опасно даже заходить в область Границы, окружающей этот план. Путешественники, пересекающие Границу (независимо от периода времени, который они проводят там) без специальных навыков, заклинаний или защитных предметов, с 50% вероятностью подвергаются аномальному старению. Половина подвергшихся воздействию демиплана возвращается оттуда всего на 1dl0 лет моложе их максимального возраста, тогда как другая половина возвращается на 1d10 лет моложе минимального начального

Тот, кому хватает смелости или глупости покинуть Границу и перейти на сам демиплан, попадает в середину хаотичного пространства. Бесконечные нити, линии и цепи простираются во всех направлениях. Некоторые напоминают тени, исчезающие во тьме, тогда как другие сияют и пульсируют ярким светом. Все эти нити сплетаются в такой огромный клубок, что даже силе пришлось бы затратить немало времени на его распутывание. Среди этих нитей - которые определенные мудрецы считают личными линиями жизни всех живых существ - обитают ужасающие хроноворы, пауки воронок, темпоральные глайдеры, темпоральные охотники и временные пространственники.

Странники, которые приходят на Демиплан Времени, часто делают это из-за того, что верят, будто путешествие вверх или вниз по этим нитям позволит им преодолеть “расстоянии” в направлении будущего или прошлого. Тем не менее, никто из тех, кто отправился на Демиплан Времени для этой цели так и не вернулся - хотя ходят слухи об неких заклинателях, именуемых хрономансерами, которые знают это искусство.

Демиплан Утраченного Рассвета

Так же именуемый лиленди Землей Хребтов, этот демиплан существует внутри огромного пузыря, дрейфующего где-то на Глубине. В пределах демиплана Утраченного Рассвета пространство постепенно изгибается, вновь переходя к своему началу, и если странник пройдет

по этому демиплану чуть больше 120 миль, то он окажется там, где и начинал свой путь. Большая часть путешественников, оказавшихся здесь впервые, находят это место несколько угрюмым, так как их ждет только холодный, черный дождь, падающий густой пеленой, и яростные порывы ветра, врезающиеся в странников.

Этот демиплан практически полностью состоит из черного камня, который вздымается ввысь и опускается в пропасть, создавая крутые хребты. Черная, застоявшаяся жидкость, наполненная илом и маслянистыми осадками, наполняет узкие долины этого демиплана. Некоторые путешественники говорят, что в действительности черные воды являются живыми, и что, создавая из жидкости липкие щупальца, они утаскивают бедняг в свои бездонные глубины.

Как будто бы этого еще не было достаточно, две расы монстров, червеподобные валгоссы – маленькие, розоватые существа, длина которых варьируется от 2 до 6 дюймов – и ужасающие слайиты – круглые, луковицеобразные существа, которые обладают псевдоподийными конечностями, завершающимися ртами с острыми клыками – живут в воде у основания каменных хребтов этого демиплана. Неудивительно, что большинство странников старается избегать этого места, хотя ходят слухи о племени гуманоидов, называющих себя Ханимами, которые поселились в этом смертельном королевстве.

В конце концов, Утраченный Рассвет действительно является тем местом, в которое следует отправиться страннику, если он хочет оказаться в книге мертвых.

Лабиринты

Забудьте о фактолах, представителях и даже силах - только одно существо правит Сигилом, и имя этого существа – Леди Боли. Всякий раз, когда какой-то Скованный начинает считать себя чем-то большим, чем он есть на самом деле, Леди отправляет его в Лабиринты. Все дело в том, что эти ловушки в действительности являются демипланами, созданными Леди, бесконечными пространствами, которые бесконечно раздваиваются и разтраиваются, превращаясь в бесконечные наборы коридоров и тупиков.

Эти лабиринты закрыты от планарных путешествий. В действительности, странник может попасть туда, но его магия не сможет помочь ему посмеяться над уникальной формой наказания Леди. Конечно же, Леди всегда оставляет в глубине своего лабиринта скрытый портал, ведущий на свободу, и у пленника всегда остается шанс вырваться оттуда, хотя большинство знатоков сходится на том, что она делает это скорее из-за своей жестокости, чем из-за чувства сострадания. Нет ничего более ужасного, чем скитания по бесконечным коридорам лабиринта с осознанием того, что где-то там лежит дверь к свободе.

Демиплан Подобия

Основной Материальный План - это королевство того, что есть; Эфирный План - это царство того, что может быть.
-Таршева Далекий Предел, Планарный Авторитет

Общество могучих волшебников, известное, как Маган, погрузилось в Глубокий Эфир дальше, чем кто-либо другой. Маган следует своему собственному взгляду на жизнь и окружающую вселенную, и они нашли то, что искали среди богатых возможностями и вероятностями Эфирного Плана.

Сначала члены Магана начали заселять небольшие островки стандартного эфира, но вскоре они осознали их нестабильность. Объединив все свои силы и магическую мощь, общество Маган создало большой остров из постоянного эфира, окруженный быстро двигающимися эфирными туманами. Центральные части этого места превратились в плотную материю, хотя благодаря

объединенной силе воле всех магов, все это место остается целым. Таким образом, члены Магана создали демиплан Подобия, обнаженное измерение, которое лишено Эфирной Границы и не связано со Стеной Цвета. Оно просто дрейфует на бесконечных просторах Глубины. Никому не известно, существуют ли в Эфире места, подобные ему.

Странник, который оказывается на Глубине, неподалеку от Подобия может вообще не заметить его; этот демиплан выглядит, как концентрированное облако тумана – хотя вероятность в его пределах более неспокойна, чем в остальных местах. Все дело в том, что это совершенное планарное укрытие. Некоторые говорят, что Маган специально спланировали это, пытаясь укрыться от неких опасных врагов. До сих пор странникам не удалось обнаружить этих загадочных противников, но Маган продолжают скрываться в своей тайной крепости, возможно готовясь к будущей великой битве.

Странник, который проходит через плотные туманы, оказывается в области клубящегося и нестабильного эфирного тумана, которая называется Смятением. Здесь бурлящие туманы возвещают о возникновении или исчезновении новой протоматерии. Незащищенный странник, оказавшийся посреди Смятения, должен в течение каждых 1d10 оборотов делать бросок Телосложения (с положительный модификатором +4). Проваленный бросок указывает на то, что бурлящие туманы поглотили какую-то часть тела странника; в результате этого он навсегда теряет один пункт Телосложения. Все дело в том, что эфирные туманы постепенно затягивают в свои глубины незащищенную сущность путешественника, разрывая её на мельчайшие частички. Некоторые члены Магана знают, как защитить свои тела в области Смятения, но они не любят делиться подобной информацией с чужаками.

Любой глупец, который не поворачивает назад (и не теряет свою эфирную сущность в Смятении) вскоре оказывается на краю области стабильной протоматерии. Границы Подобия оберегают землю, которая не слишком отличается от обычных миров; она покрыта реками, деревьями и морями, но при этом их количество ограничено размерами демиплана. Маган живут, вырастают и, наконец, умирают в ходе ставшего уже привычным цикла, разворачивающегося в пределах их искусственного мира, но даже в своей изоляции волшебники остаются настороже, опасаясь безымянной опасности, которая и заставила их создать демиплан Подобия. В результате этого странник, достигший сердца этого демиплана, не должен дивляться подозрительному отношению к нему со стороны Магана.

Грань Червей

Для странника, который испытывает страх перед червями, этот демиплан хуже всех Нижних Планов вместе взятых. В действительности, Грань Червей - это цельная трехмерная масса, состоящая из живых и извивающихся червяков. Общая протяженность этого плана до сих пор неведома никому; тем не менее, не может быть никаких сомнений в том, что он весьма обширен. Длина скользких, извивающихся червей может варьироваться от одного дюйма и до 10 футов. К счастью, Эфирная Граница соприкасается с этим демипланом, и потому странник хотя бы знает, куда собирается отправиться.

Как только путешественник оказывается на демиплане, его со всех сторон окружают черви. Целые биллионы червей, из которых состоит этот демиплан, порождают почти дозвуковые волны скрипа и шуршания, по мере того, как они входят и выходят из тел других, покрытых слизью червяков. Этот звук раздражает уши странников независимо от того, какие степени предосторожности они принимают, путь даже и магические.

Странники, оказавшиеся на Грани Червей, могут дышать так, как и обычно - хотя в воздухе витает аромат протухших яиц - до тех пор, пока они остаются в воздушном кармане (большая часть воздушных карманов достигает 30 футов в радиусе) и не погружаются в окружающую их массу червей. Любой идиот, которому хватит на это глупости, обнаруживает, что хотя отдельные черви не представляют никакой опасности, огромное скопление этих существ отводит

несчастному судьбу, чем-то напоминающую воздействие заклинания *крадущейся судьбы* (creeping doom) до тех пор, пока он находится в пределах этого скопления.

Истина состоит в том, что воздушные карманы Грани Червей двигаются и искажаются, и потому глупцы, считающие, что в подобных карманах они находятся в полной безопасности, должны оставаться настороже, или им суждено лишиться источника хорошего воздуха, оставшись прямо среди миллионов червей. За каждый оборот, проведенный странниками в воздушном кармане, этот карман с 15% вероятностью переходит на новое место, погружая странников в извивающуюся массу червей, если они не сделают успешный спас-бросок против магии смерти.

Путешественники, оказавшиеся среди червяков, могут в течение каждых трех раундов делать спас-броски против заклинаний для того, чтобы вырваться в другой воздушный карман. Находящиеся посреди червей несчастные делают каждый последующий спас-бросок с кумулятивным, отрицательным модификатором -1 (результат 20 на броске 1d20 всегда считается успехом, независимо от значения отрицательного модификатора) и потому продолжающие проваливать свои спас-броски бедняги постепенно отодвигаются все дальше и дальше от истинной безопасности.

Происхождение, истинная природа и значение (если оно вообще существует) Грани Червей остаются загадкой. Одна из историй повествует, что Грань Червей - это всего лишь кожа ужасающего существа, которое существует в центре демиплана. Если это правда, то Грань Червей может в действительности быть останками истинного гиганта, который умер много лет назад, или же побочным продуктом отвратительной природы этого существа.

Создание Демипланов

Из-за того, что демипланы во многом являются уникальными мирами, Мастер может в полной мере дать волю своей дикой и творческой фантазии. Королевства костей, оживленных доспехов и оружия или разумных жуков - все эти демипланы вполне могут существовать в глубинах Эфирного Плана. Эти карманные измерения являются местами, в которых может произойти все, и приключение (или даже кампания) разворачивающееся в пределах демиплана, обещает множество интересных и запоминающихся моментов.
Первое правило, которое должен усвоить Мастер во время создания демипланов, состоит в том, что у этого процесса нет правил. Очарование создания карманных измерений в том и состоит, что в его ходе можно перевернуть вселенную с ног на голову. Кроме того, Мастер должен убедиться в том, что у его демиплана есть определенные границы и законы - если, конечно же, основной характеристикой этой области не является её произвольность и случайность всего там происходящего. Таким образом, демиплан, состоящий из кипящей воды, вряд ли станет приютом для значительного количества ледяных существ, если, конечно же, Мастеру не удаться подобрать приемлемое объяснение их присутствия там. Главное, при создании демиплана помнить о том, что он должен быть интересным. Демипланы, повторяющие другие миры, вряд ли вызовут отклик у игроков или заставят их задействовать свое воображение.

Создание случайных демипланов

Конечно же, некоторые мироходцы просто лезут в любую область занавеси цветов, которая оказывается у них под носом, и у Мастера может не оказаться возможности (или времени) для создания сотен уникальных демипланов. В подобных ситуациях, Мастера могут воспользоваться следующими таблицами, предназначенными специально для создания демипланов. Хотя эти таблицы не описывают создаваемые демипланы чересчур подробно, они могут обеспечить Мастера идеями, на основе которых можно создавать целые приключения.
Во-первых, Мастер должен определить цвет области занавеси цветов, ведущей к демиплану. Для этого он должен сделать бросок 1d20 а затем определить результат по *Таблице 7: Цвет Занавеси*,

приведенной ниже. Если Мастер хочет сделать свой демиплан воистину специфичным, то он может сделать бросок 1d4 для определения количества раз, которое он должен делать броски по следующим таблицам. К примеру, он выбрасывает 2 во время броска 1d4. После этого он делает два броска по Таблице 7 и определяет, что цвет занавеси представляет собой смесь розового и черного оттенков.

После этого, Мастер должен сделать бросок по *Таблице 8: Характеристики Демиплана*. Сделав несколько бросков, вы можете получить очень необычные комбинации, которые время от времени оказываются гораздо интереснее, чем демипланы с одной характеристикой (перебрасывайте дублирующие друг друга результаты). К примеру, Мастер дважды делает бросок 1d20 и получает два результата: 20 и 3. Следуя таблице, на этом демиплане не действует магия, и время течет на нем не так, как на остальном Эфирном Плане (оно движется на 1d4+1 часа медленнее, чем обычно).

Затем, Мастер делает бросок по *Таблице 9: Обитатели Демиплана*. С помощью множественных бросков, Мастер может создать несколько групп обитателей. Это дает ему возможность определить уникальные причины существования каждой из разновидностей этих существ в пределах одного демиплана. Если Мастер не видит смысла в одном из результатов броска, то он может отбросить его. К примеру, Мастер делает три броска по Таблице 9 и выбрасывает 8, 3 и 14. Это значит, что демиплан заселен бихолдерами, людьми и какими-то разумными големами. После этого Мастер решает, что бихолдеры не вписываются в общую картину и удаляет их. Теперь у него остается демиплан, на котором люди и разумные големы образовали электичное общества. Он также может предположить, что люди и големы вступили друг с другом в ужасную войну.

И, наконец, Мастер должен определить размер демиплана. Иногда результаты предыдущих таблиц могут помочь Мастеру с этим вопросом; в противном случае, он может сделать бросок по *Таблице 10: Размер*. В отличие от всех остальных таблиц, Мастер должен делать только один бросок по этой таблице, если у этого демиплана нет каких-либо противоречащих этому правилу особенностей. Запомните, что все размеры даются в диаметре (предполагается, что форма демиплана представляет собой кольцо или сферу); тем не менее, Мастер может подобрать такую форму, которая кажется ему наиболее подходящей. Предположим, что Мастер делает бросок и выбрасывает число 7, определяя, что диаметр предполагаемого демиплана равняется трем милям. Иногда характеристики демиплана предполагают наличие определенных типов поверхности, но в данном случае наш Мастер принимает деспотичное решение, состоящее в том, что демиплан покрыт скалами, камнями и утесами, и на его поверхности практически отсутствует растительность.

Теперь Мастер должен расширять и конкретизировать демиплан в ответ на вопросы и действия игроков. В зависимости от его намерений, этот демиплан может выступать в качестве небольшой остановки в ходе большого приключения, или стать важнейшей частью кампании.

Таблица 7: Цвет Занавеси

Сделайте бросок 1d20, рассматривайте множественные броски, как завихрения и смешения цветов	
01	Лазурный
02	Карамельный
03	Светло-вишневый
04	Зеленовато-синий
05	Медный
06	Изумрудный
07	Золотой
08	Цвета слоновой кости
09	Известковый
10	Оливковый

11	Розовый
12	Рубиновый
13	Черный
14	Шафрановый
15	Сампфировый
16	Алый
17	Серебряный
18	Желто-коричневый
19	Серо-красный
20	Цвета весенней зелени

Таблица 8: Характеристики Демиплана

Сделайте бросок 1d20, комбинируя множественные броски	
01	Все заклинания волшебников произносятся на один уровень выше
02	Полностью состоит из (сделайте бросок 1d8)
	1. Костей
	2. Ковров
	3. Медных монет
	4. Перьев
	5. Волос
	6. Слизи
	7. Ила (возможно живого, который описан в Книге Монстров)
	8. Червей
03	Мертвая магия (не действует вообще)
04	Двойная сила гравитации
05	Студенистый
06	Травянистые равнины
07	Джунгли
08	Эфирная Граница отсутствует
09	Ландшафты растворятся и преображаются случайным образом
10	Болотистый
11	Обладает особенными характеристиками одного из Внутренних Планов
12	Гористый
13	Нет гравитации
14	Ядовитая атмосфера (не для коренных жителей)
15	Обладает двумя слоями Эфирной Границы
16	Жрецы могут произносить заклинания так, если бы они были на один уровень выше
17	Сотрясается постоянными “землетрясениями”
18	Разумный
19	Разоренный штормами
20	Время идет на 1d4+1 часов медленнее, чем на Глубине

Таблица 9: Обитатели Демиплана

Сделайте бросок 1d20, комбинируя множественные броски	
01	Аазимоны
02	Баатезу
03	Бихолдеры и подобные им
04	Сделайте бросок по таблице Эфирных Столкновений (страница 95)
05	Демиплан колонизирован отколовшейся от основной части группой/расой (сделайте бросок 1d12)
	1. Аазимаров
	2. Бариауров
	3. Дворфов
	4. Эльфов
	5. Дженази (сделайте бросок, чтобы определить их разновидность)
	6. Гномов
	7. Халфлингов
	8. Людей
	9. Минотавров
	10. Орков и/или гоблиноидов
	11. Бродячих модронов
	12. Тифлингов
06	Динозавры
07	Допплегангеры
08	Драконы
09	Пустой/мертвый (не комбинируйте этот результат с другими)
10	Гиганты
11	Иллитиды и подобные им
12	Разумные грибы и микониды
13	Мефиты (если в состав демиплана входит примесь соответствующего им элемента)
14	Убежище големов, обладающих свободной волей и разумом
15	Сахуаджины (если на демиплане есть вода)
16	Тайная крепость мага 10-20 уровня
17	Тайное убежище секретного общества магов
18	Танар’ри
19	Нежить
20	Юоголоты

Таблица 10: Размер*

Сделайте бросок 1d12 один раз	
01	Диаметр 10 футов
02	Диаметр 100 футов
03	Диаметр 1,000 футов
04	Диаметр 2,000 футов
05	Диаметр 1 миля
06	Диаметр 2 мили

07	Диаметр 3 мили
08	Диаметр 6 миль
09	Диаметр 12 миль
10	Диаметр 25 миль
11	Диаметр 50 миль
12	Диаметр 50 миль + сделайте еще один бросок и прибавьте результат

*Хотя размер дается в диаметре, демиплан может обладать любой формой, которую только выберет Мастер

Альтернативные реальности: Королевства снов и сил

Эфир является царством материи и самой сущности вселенной - того, что есть, и того, что будет. И в его клубящихся туманах встречаются места, в которых реальности кажутся...отличными, открыто отвергая материальность, которая воплощена в Эфире. Возможно, это доказывает то, что наше понимание "реальности" является слишком ограниченным. Ученые спорят о том, что они называют уровнями реальности: планы, по которым мы шагаем, сравниваются с "менее реальными" ландшафтами снов и "более реальными" доменами сил. В Эфире встречаются обе разновидности этих уровней. Если Туманный Берег представляет собой состояние реальности, то не следует ли изменить наше определение того, что по нашему мнению - извините за каламбур - воистину существует.

-Роназзик из Сигила в адрес магов Общества Светоносного Эфира

Место, в котором сны принимают свой облик

Там где пределы мира яви встречаются с границами мира снов...
Там, где все, что мы видим или чувствуем, является всего лишь сном, внутри сна.

-Прайм со склонностью к поэзии

Знающие странники уже слышали о бурях снов, бушующих на Астральном Плане. Эти психические ветра пронизывают весь план, затопляя разумы спящих снами других существ. Знатоки планов удивляются, как это возможно, ибо большая часть путешественников считает, что сны возникают на разноцветной границе, разделяющей Эфирную Границу и Глубину. Истина состоит в следующем: Сны, которые кто-то уже видел, уходят в Астрал, подобно тому, как мысли, которые уже кто-то обдумал, летят через Серебряную Пустоту. Все дело в том, что есть вещи, которые не предназначены для Астрала, и это относится как к снам, так и к живым телам. Эти "посторонние" сны происходят с Эфирного Плана.

Между Границей и Глубиной лежит сверкающая Стена Цвета. Эта занавесь туманных цветов кажется двухмерной, обладая шириной и длинной, но будучи лишенной глубины, и очень напоминает северное сияние, которое встречается во многих мирах Прайма. Исключительно хитроумные странники, которые смогли проникнуть в тайну, скрывающуюся внутри этой сверкающей занавеси, дали ей другое имя: Вуаль Сна.

Занавесь не является плотной, и не представляет собой физического препятствия для пересекающих её странников; эта цветная стена энергии указывает на планарную границу. Одновременно с этим, занавесь резонирует сны обитателей планов. В этом отношении, занавесь является отражением реальности, и когда какое-то существо видит сны, то его внутренняя сущность взаимодействует с этим отражением. Это спящее существо одновременно поддерживает связь со своим материальным телом и сном, разворачивающимся за Вуалью Сна подобно тому, как эфирный странник существует одновременно и на Границе, и на приграничном плане. Только сновидцы могут пересекать Вуаль Сна и входить на план снов, существующий в Стене; эфирный путешественник не может случайно оказаться в царстве снов, пройдя через

Стену Цвета (при обычных обстоятельствах).

Ландшафт Снов

Оказываясь за Вуалью, сновидцы принимают участие в отдельных и необычайно личных персональных сценах снов, созданных (подсознательно) ими же. Обычно эти сны не оказывают воздействия ни на сновидца, ни на план снов. Подобные сновидения могут воздействовать на эмоции спящего, но и только. Иногда образы снов переходят из одного сновидения в другое, но это происходит очень и очень нечасто. В любом случае, странники, которые смотрят на занавесь из Глубины, не могут увидеть множество снов, которые разворачиваются в глубинах сияющей стены, хотя особенно чувствительные путешественники могут услышать отдаленные голоса или увидеть краем глаза какое-то движение.

Тем не менее, психоники, использующие силу, именуемую путешествием по снам, способны передвигаться на различные расстояния внутри занавеси, принимая по пути участие в различных снах, но, в конце концов, оказываясь в каком-то другом месте приграничного плана. Использования этих и подобных им сил и заклинаний является превосходным примером применения особенностей географии снов и планов; тем не менее, подобные странники должны быть осторожны, избегая сфер снов исключительной ясности и реальности.

Иногда сон становится особенно своеобразным и образует временную прозрачную сферу в занавеси туманных цветов. Подобные сферы обычно не превышают 5-10 футов в диаметре, но в их глубинах спящие могут скитаться по огромным просторам сфер снов (отличающихся от обычных снов), осознавая тот факт, что они спят.

Сферы снов возникают в Стене Цвета в случае с особенно яркими сновидениями, снами, наполненными исключительной печалью или счастьем, воздействием магии (подобной заклинанию *сна*), психоники или божества, которое желает наделить одного из своих последователей пророческим видением. Учитывая то, что занавесь туманных цветов является бесконечной, и сферы снов встречаются очень редко и существуют в течение очень незначительного периода времени, большинство Эфирных странников так никогда и не сталкивается с ними. Сфера снов обычно "взрывается" и исчезает в тот момент, когда находящийся внутри сновидец просыпается, хотя некоторые сферы могут действовать постоянно или в течение более значительного временного периода при воздействии необычных обстоятельств или магии. (Смотрите приложение *Земли Кошмаров* для сеттинга Равенлофт, в котором приведен превосходный, хотя и ужасающий пример подобных сфер).

В редких случаях сферы снов могут разрываться. Эфирным странникам придется очень хорошо потрудиться для того, чтобы выйти невредимыми из подобных катаклизмов. Все дело в том, что элементы разрушившейся сферы снов (элементы ландшафта и/или порожденные снами существа) могут проходить через разрыв, обретая плоть и кровь! Очень часто, подобные элементы сновидений становятся реальными благодаря поглощению стандартного эфира, в результате чего их существование ограничивается 1d100 часами. Тем не менее, элементы снов могут перейти в постоянное материальное состояние, поглотив частички стабильного эфира. Части снов, которые стали реальными именно таким образом, могут существовать на других планах в 1d100 часов. Любые способности элементов-снов-которые-стали-эфирными, связанные со снами, независимо от их сверхъестественности и безумия (в конце концов, они возникли во снах) действуют подобно иллюзиям, которые стали реальностью. Смотрите раздел "Анавари: Разорванная Сфера Снов" на странице 74, где подобно описан пример подобного происшествия, последствия которого ощущаются до сих пор. Эфирные странники, которые проходят через разорванные пределы разрушенной сферы снов, физически входят в разворачивающийся в её глубинах сон, и, таким образом, подвергаются всем условиям, царящим в данном сновидении.

Приключения во снах

Большая часть последующей информации является кратким изложением текста, взятого из приложения *Земли Кошмаров*. В этой книге вы можете найти гораздо больше информации, связанной с природой снов и кошмаров, включая более подробные описания сноходцев и возможных приключений в сферах снов. При обычных обстоятельствах только спящий может принимать участие в сновидении или воздействовать на сон. Но любому страннику известно о том, что подобные правила существуют только для того, чтобы их нарушать, и что существует несколько способов, с помощью которых путешественник может проникнуть в сновидения другого существа.

Обычный сон. Как упоминалось выше, иногда элементы снов одного сновидца "переходят" в сновидения другого. Чем объясняется этот феномен неизвестно, хотя некоторые мудрецы предполагают, что это объясняется природой самого плана снов.

Божественное вмешательство. Силы могут в любой момент вмешаться в сновидения своих последователей, посылая видения или даже перенося их в сны других существ ради своих собственных целей. Определенные темные силы Демиплана Ужаса хорошо известны своей любовью к пленению сновидцев и последующему перемещению их в кошмарные сферы снов.

Магическое вмешательство. Могущественные маги обладают способностью посылать сны другим людям с помощью заклинания *грезы* (dream spell).

Хождение по снам. Всего несколько избранных во всей вселенной обладают редким, и иногда смертельно опасным талантом хождения по снам, который дает страннику возможность направить свое "воплощение снов" (описанное ниже) в сновидения других существ.

Психические силы. Дисциплина *путешествия во снах* позволяет психонику использовать ментальные ландшафты плана снов для перемещения его материального тела из одной точки плана в другую. К сожалению, психоник может оказаться в могучей сфере снов, став пленником сна другого существа.

Физическое путешествие. Все вышеупомянутые способы описывают методы, с помощью которых странник может ментальным образом достигнуть сновидений другого человека. Как ни странно, но существует возможность попасть в сферы снов в физическом теле. Эфирные странники могут, литературно выражаясь “вступить” в разорвавшуюся сферу снов, как это описано выше. Кроме того, несчастные бедняги, оказывающиеся в Землях Кошмаров Демиплана Ужаса, могут совершить путешествие по демиплану и физически войти в ужасающие сферы снов, встречающиеся там. Хитроумные мироходцы должны были заметить, что это всего два метода, тогда как в соответствии с Правилом Триады должен существовать еще один; тем не менее, даже если кому-то и удалось открыть его, он предпочитать хранить его в тайне.

Спящие персонажи переходят в свои “воплощения снов”, которые передвигаются по ментальным ландшафтам плана снов. Эти воплощения снов являются отражениями реальности и во многом напоминают самих героев, если не считать нескольких исключений. Материальные странники обязаны следовать правилам воплощений снов, когда они оказываются в сферах сновидения. Все воплощения снов подчиняются следующим правилам:

♦ Показатели Телосложения, Мудрости, Интеллекта и Харизмы остаются неизменными. Тем не менее, в случае с определением статистик ментального образа, именно ментальные атрибуты определяет физические, что и описано ниже.

♦ Во снах Сила равняется Мудрости. Тем не менее, персонажи, обладающие высокой Силой, могут прибавлять модификаторы урона к общему значения этого атрибута. Персонаж,

обладающий Силой, равной 17 (модификатор урона +1) и Мудростью, равной 12, будет обладать воплощением снов, Сила которого равняется 13 (12 +1 = 13).

♦ Схожим образом, значение Ловкости уравнивается со значением Интеллекта, и высокий показатель Ловкости может воздействовать на ловкость воплощения снов. Персонаж, Ловкость которого равняется 18 (положительный модификатор защиты -4 в данном случае, считается, как +4), а Интеллект - 14, будет обладать воплощением снов, Ловкость которого равняется 18 (14 + 4 = 18).

♦ Иллюзионисты и барды, благодаря их фантазии и быстроте мысли, получают положительный модификатор +1 ко всем броскам в сценах снов.

♦ Во всем остальном, воплощение снов напоминает самого персонажа. Мировозрение, норма движения, боевые способности и все остальное не изменяются. Модификаторы Класса Защиты отражают Ловкость воплощения снов персонажа, но во всем остальном остаются неизменными. Героям, обладающим высокой Силой, приходится изменять их THACO схожим образом, для отображения произошедших изменений. Персонажи обычно входят в сцены снов с полной суммой хит-поинтов, независимо от их физического состояния, если, конечно же, природа сферы снов не вызывает обратного (к примеру, если сновидцу снится полученная им ужасающая рана).

♦ В большинстве случаев, магические и боевые навыки героев действуют так же, как и обычно. Природа сферы снов может изменять эти условия по желанию Мастера.

♦ Персонаж, воплощение снов которого получает физический урон во сне, может ощутить негативные последствия этого происшествия в мире яви. Если количество хит-поинтов воплощения снов опускается ниже половины, от их общего числа, то в момент пробуждения герой должен сделать спас-бросок против магии смерти. Проваленный бросок означает, что герой теряет ld2 единицы Интеллекта. Эти утраченные пункты восстанавливаются со скоростью 1 пункт в день при успешном броске потрясения. Проваленный бросок потрясения означает, что персонаж навсегда теряет один пункт Интеллекта. Более серьезные ранения воплощения снов вызывают кому и безумие, а в самых серьезных случаях - смерть.

Одинокие странники: Эфирные Силы

Время от времени странники сталкиваются с такими особенностями Эфира, которые, кажется, абсолютно не подходят ему. Конечно же, на Глубине существует больше вещей, чем может представить себе мироходец; но дело в том, что нарушающее все законы этого плана место, скорее всего, окажется результатом трудов силы, которая поселилась на Эфирном Плане. Почему же некоторые силы решают поселиться в Эфире? Возможно потому, что они хотят покинуть Внешние Планы, которые просто переполнены королевствами богов. Или возможно они находят относительную "пустынность" Эфира приятной для себя. Независимо от причины, эти силы ценят свое одиночество.

Земля Бессмертных

Несколько богов Китайского пантеона поселились на этом изолированном демиплане. Здесь обитает Фу Хсинг, бог счастья; Кунг Фу-Тзу, сила, следящая за социальными отношениями, правителями и прошлым; Лао Цзы, учитель, дарующий мистическое просветление; и Па Хсиен, группа легендарных смертных, которые в действительности стали Восемью Бессмертными. Те немногие странники, которым удалось найти Землю Бессмертных, описывают её, как спокойное и изящное место, в котором царит мудрость и философия.

Пропавшая Цитадель Магии

Да, несколько сил поселились в Эфире. Внимательные странники правы - на вершине довольно одиноко. Но я слышу, что вы уже начинаете хлопать.
-Красный Тавралани, странствующий комик

Три божества магии из мира, известного как Кринн, поселились на Глубине, хотя ходят слухи о том, что они покинули своих бывших последователей. К числу этих сил относят Солинари (бога светлой магии), Лунитари (богиню нейтральной магии) и Нуитари (бога темной магии), которые жили в цитаделях, каждая из которых возвышалась на поверхности трех огромных лун, которые вращались по общей орбите. Эти луны обладают некой мистической связью с реальными лунами Кринна, и некоторые говорят, что в какой-то степени эти и те луны являются одним и тем же.

Забытые Силы

Стремящаяся к слепому разрушению и злу сила, известная, как Старший Элементальный Бог была названа “забытым богом”, так как щупальца этой силы все еще воздействуют на миры Прайма, в результате чего она не может стать еще одним мертвым божеством Астрального Плана. Ходят легенды о том, что эта сила зла, безумия и разрушения находится на скрытом демиплане, надежно отделенная от оставшейся части вселенной другими богами, которые страшатся её ужасающего гнева.

Схожим образом изгнанный Тариздун так же является силой разложения и безумия: кажется, что этот бог, лучше всего известный среди жителей праймового мира Оэрт, в действительности является аспектом Старшего Элементального Бога, принявшим более определенную форму в результате веры в его злобных последователей.

Беседка Путеводной Звезды

Это демиплан, в котором собираются божества фаэрунского пантеона Торила для последующего решения проблем и принятия соглашения (во всяком случае, так говорят слухи). У самого демиплана нет имени, но ходят слухи о том, что на нем находится только Беседка Путеводной Звезды, небесный зал, используемый силами, которые собираются для обсуждения важных проблем. Почему они делают это именно на демиплане? Большинство странников считает, что силам требуется “нейтральная территория” для своих споров, но разве кто-то может в полной мере понять ход мыслей сил?

Птах, Открыватель Путей

Мироходцы, которые часто посещают Внутренние Планы, регулярно обращаются к этому божеству за помощью и советом. Его последователи называют Птаха источником вдохновения, искусства и творчества, а иногда даже именуют его создателем вселенной. Их вера учит, что Птах странствует по Эфирному Плану из-за относительной близости Туманного Берега к Элементальным Планам, которые, в конце концов, считаются первоисточником всего. Ходят слухи о том, что эти сила, в отличие от многих других, довольно близка к смертным. Тем не менее, раздражающие его странники внезапно переносятся на далекие, и не всегда безопасные планы.

Порождения туманов: Обитатели Эфира

На Эфирном Плане обитает множество существ, как добрых, так и зловещих. Сама природа переполненной возможностями сущности Эфира позволяет существам из различных мест обитать здесь без каких-либо трудностей. Более того, Эфирная Граница представляет собой исключительно тонкую вуаль между планами, в результате чего некоторые праймовые (или

элементальные) существа могут воздействовать на эфирных гостей и наоборот.
Большая часть существ, описанных ниже, уже упоминалась в других продуктах. Для тех, кому интересны первоначальные (или, по крайней мере, наиболее недавние) описания этих существ, эта глава станет прекрасным помощником. Новыми существами являются эфирная лошадь, меме и ребенок Нета.

Существа, которые видят в обоих мирах

Нет, нет. Взгляд медузы не может подействовать на тебя в том случае, если ты остаешься в Эфире.
-Вринс Миккуин, Хранитель Записей
для "Самых Умелых Мироходцев"

Странники, которые путешествуют по планарному берегу Границы, часто чувствуют себя в безопасности от тех существ, которые находятся на приграничном плане. Но хитроумные знатоки понимают, что даже в этом случае лучше вести себя осторожнее. Все дело в том, что некоторые существа обладают атаками (состоящими в окаменении, немедленной смерти и так далее), которые могут воздействовать и на тех героев, которые находятся на Эфирной Границе. Упомянутые ниже существа обычно встречаются только на Границе Основного Материального Плана, но потенциальную опасность могут представлять и порождения Внутренних Планов, которые обладают схожими способностями в отношении воздействия на элементальную Границу. Кроме того, если эти существа каким-то образом окажутся на Эфирной Границе, то они смогут воздействовать на Прайм или Элементальные Планы: Одна мысль о невидимом, эфирном василиске или медузе может вселить страх в сердце странника!

Василиск

Эти рептилии обладают восемью ногами, медленным обменом веществ и сверкающими зелеными глазами. Именно их глаза приносят довольно много проблем всевозможным авантюристам; взгляд василиска превращает плоть существ в камень. Еще хуже то, что странники на Эфирной Границе должны быть так же осторожны, как и путешественники по Прайму, так как взгляд василиска может пронзить вуаль Эфира. Конечно же, если странник превратится в камень на Границе, то вряд ли кто-то на Прайме вообще заметит это.
Великие василиски являются более крупными разновидностями их меньших сородичей, которые обладают отравляющим дыханием и смертоносным взглядом, который действует в радиусе 50 футов. Драколиски являются результатом связи безумного черного дракона и великого василиска, в результате чего он обладают стандартной атакой взглядом василиска (которая действует в радиусе 20-футов), плюс способностью испускать отравленный поток кислоты. Только существам, находящимся на Прайме, следует бояться физических атак этих существ. (*Книга Монстров*. Так же смотрите в этом тексте статистики великих василисков и драколисков).

Василиск: AC 4; MV 6; HD 6+1; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d10 (укус); SA Взгляд превращает жертв, находящихся в радиусе 20 футов в камень (необходимо сделать спас-бросок против окаменения для избежания подобной судьбы); SZ маленький (7 футов длинны); ML Устойчивая (12); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 1,400.

Кокатрис

Этот кошмарный гибрид ящерицы, петуха и летучей мыши печально известен своей способностью, превращать плоть в камень в результате одного своего прикосновения. Кокатрис является обычным животным, но каким-то образом ему удается достигать Границы с Прайма и воздействовать на находящихся там эфирных существ. Это значит, что кокатрис может видеть на Границе, и таким образом становится прекрасным стражем для праймовых магов, опасающихся

эфирных гостей, и которым хватает знаний и/или терпения, чтобы подчинить его себе.

Пиролиск является разновидностью кокатриса, которая полностью ему идентична, за исключением единственного красного пера в хвосте и красноватого оттенка крыльев. Конечно же, страннику, находящемуся на Эфирной Границе, прежде всего следует беспокоиться о взгляде пиролиска (смотрите *Книгу Монстров*).

Кокатрис: AC 6; MV 6, FL 18 (C); HD 5; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d3 + особое (клюв); SA Прикосновение клюва превращает жертву в камень; SZ маленький (3 фута высоты); ML Устойчивая (12); Int Звериный; AL Нейтрально-Злое; XP 1,400.

Пиролиск: AC 6; MV 6, FL 18 (C); HD 6+2; THACO 13; #AT 1; Dmg 1d4 (клюв); SA Взгляд, фейерверк; SD Обладает иммунитетом к огню; SZ маленький (3 фута высоты); ML Устойчивая (12); Int Низкий (5); AL Нейтрально-Злое; XP 1,400.

SA - *Взгляд*: Жертвы, которые сталкиваются с взглядом пиролиска, должны сделать спас-бросок против магии смерти или исчезнуть в языках пламени, умирая в ужасающей агонии. В случае успешного броска несчастные получают 1d12+1 единиц урона.

Фейерверк: Раз в раунд пиролиск может заставить любой источник огня взорваться пламенем, подобно заклинанию пиротехники.

Медуза

Благодаря тому, что большинство существ и предметов Прайма не могут воздействовать на странника, находящегося на Границе, хитроумный путешественник может решить, что исследование Прайма в эфирном состоянии может быть лучшим способом осмотра древних руин, темных пещер или заброшенных зданий. Но страннику, которые во время путешествия по Границе видит в подобных местах что-то, напоминающее женщину, следует быть очень осторожным, так как объект его любопытства может внезапно бросить на него свой внимательный и смертоносный взгляд. В отличие от василисков и кокатрисов медуза является разумным гуманоидом, взгляд которой может превращать в камень существ, находящихся на Границе.

Светящиеся алым светом глаза и корчащиеся у неё на голове вместо волос змеи являются первыми признаками медузы, но эти черты могут быть замечены только тогда, когда странник приближается к ней на расстояние 30 футов. (Находящемуся на Эфире герою придется приблизиться как минимум на 12 футов только для того, чтобы увидеть живые, извивающиеся волосы медузы!). К сожалению, на этом расстоянии несчастный станет легкой жертвой смертоносного взгляда этого монстра. Эфирным жертвам не придется беспокоиться об ядовитых укусах змей в волосах медузы.

Великие медузы кроме всего прочего обладают змеиным торсом. Они обладают таким же смертоносным взглядом, но физически они сильнее, а их яд еще более опасен. (Смотрите *Книгу Монстров*. Там же описаны и великие медузы).

Медуза: AC 5; MV 9; HD 6; THACO 15; #AT 1; Dmg 1d4 + яд (змеиный укус); SA *Взгляд, отравление*; SZ Средний (6-7 футов высоты); ML Элитная (13-14); Int Очень интеллектуальная (11-12); AL Законно-Злое; XP 2,000.

SA - *Взгляд*: Жертвы, которые сталкиваются с взглядом медузы, находясь в радиусе 30 футов,

должны сделать спас-бросок против окаменения или превратиться в безжизненный камень.

Отравление: Существа, укушенные змеями, заменяющими медузе волосы, должны сделать спас-бросок против яда или умереть.

Верная Гончая Морденкайнена

Заклинание волшебника пятого уровня, называющееся *верная гончая Морденкайнена* вызывает призрачную гончую, которую может видеть только заклинатель. Если она призвана на Основном Материальном Плане, то верная гончая становится прекрасным охранником, поднимающим оглушительный лай, когда к ней приближаются чужаки и яростно кусающая тех глупцов, которые решают повернуться к ней спинами! К сожалению, находящиеся на Прайме глупцы не могут нанести ответный удар, хотя они могут спастись, предприняв спешное отступление.

Тот, кто сталкивается с гончей на Границе, с большей вероятностью может победить её, так как гончая является порождением Эфирного Плана, мгновенно призываемым с помощью заклинания. При встрече на эфирной земле, гончая может подвергаться атакам, подобно обычному существу. Она атакует эфирных противников с огромной яростью, забывая о том, что она обычно атакует материальных противников со спины.

Противники, находящиеся на Границе или на приграничном плане, могут уничтожить верную гончую с помощью *заклинания рассеивания* магии. Если её физически атакуют на Границе, то гончая исчезает в тот момент, когда количество её хит-поинтов достигает 0. (Смотрите *Книгу Игрока*).

Верная гончая Морденкайнена*: AC 0; MV 12; HD 10; hp 80; THACO 11; #AT 1; Dmg 3d6 (укус); SA Может атаковать существ, для нанесения урона которым необходимо оружие +3; SD Видит невидимых, астральных и эфирных существ; SW Заклинание *рассеивания магии* уничтожает существо; SZ Средний (7 футов длинны); ML Бесстрашная (20); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 3,000.

*Статистики гончей относятся только к столкновениям с эфирными противниками.

Существа, которые называют Эфир своим домом

Бесчисленные существа населяют безграничные берега глубины Моря-без-Волн. Неудивительно, что в подобном безграничном пространстве обитают странные и чуждые как праймам, так и мироходцам существа, считающиеся в Эфире вполне обыденными; кто знает, что вынесут с Глубины эфирные течения в следующее мгновение? Учитывая огромное количество возможностей и вероятностей, практически невозможно составить полный бестиарий Эфира; тем не менее, большая часть вездесущих жителей Эфира описана ниже, так же, как и несколько менее известных, но очень необычных существ, которые стали известны жителям вселенной совсем недавно.

Существа, которые скитаются по Эфирной Границе, обычно встречаются только в тех её частях, которые соприкасаются с Основным Материальным Планом, так как большая их часть никак не защищена от элементальных сил Внутренних Планов. Если в описании не указано обратного, то представленные ниже существа избегают областей Элементальной Границы, и Внутренних Планов.

Заметьте, что стандартный набор статистик AD&D относится к показателям существ на Основном материальном Плане. В некоторых из последующих разделов, этот формат изменен в соответствии с показателями существа, находящегося в Эфире. Показатели, взятые в курсивные

скобки {#} указывают на статистику, которая изменяется в момент перехода существа в эфирное состояние. Заметьте, что некоторые существа обитают только в Эфире и потому не обладают “нормальными” показателями, с которыми можно было бы что-то сравнивать.

Воздушный Слуга

Неудивительно, что иногда существа с других планов, отличных от Прайма, избирают своим домом Море без Волн. Воздушные слуги являются существами, родиной которых обычно считается Элементальный План Воздуха, но которые сделали Глубину своим домом (хотя многие воздушные слуги все еще обитают на Элементальном Плане Воздуха). Конечно же, имя “воздушные слуги” было дано им странниками с Прайма, которые вызывают их – так как воздушные слуги являются только отчасти разумными, у них нет собственного самоназвания. Вместо этого, они парят в состоянии практически бездумного счастья на Туманном Берегу, питаясь течениями, пронизывающими эфирную сущность.

Во время пребывания в Эфире, воздушные слуги обладают расплывчатым человеческим торсом, который постепенно переходит в искрящийся синий туман; когда они призываются в один из праймовых миров, то остаются невидимыми. Природно они не любят служить кому-либо или чему-либо, и всегда атакуют вызвавших их магов, если те не защищаются с помощью магических заклинаний *(*для этой цели прекрасно подойдет заклятье *защиты от зла). (*Смотрите *Книгу Монстров,* раздел “Элементалы, Воздушные”).

Воздушный Слуга: AC 3; MV F1 24 (A); HD 16; THACO 5; #AT 1; Dmg 8d4 (удушение); SA Захват; SD необходимо магическое оружие для нанесения урона, невидимый; SZ Большой (8 футов высоты); ML Элитная (14); Int Полуинтеллектуальный (2-4); AL Нейтральное; XP 9,000.

SA – *Захват*: Воздушные слуги обладают Силой, равной 23, и атакуют своих противников с помощью рук, начиная душить их, в результате чего они наносят 8d4 единиц урона в случае успешного удара и в течение каждого последующего раунда, пока жертве не удается вырваться на свободу. Жертва, обладающая значительной Силой, с вероятностью, равной показателю своей Силы может вырваться на свободу; обладающие Силой, показатель которой равен 19 или выше, автоматически вырываются из захвата. Существа, у которых больше хит-поинтов, чем у воздушного слуги, так же могут вырваться из его рук по своей воле.

SD - Невидимые: Праймовые цели получают отрицательный модификатор –5 к броскам ошарашивания.

Видение

Иногда в момент гибели несчастного странника его дух оказывается привязанным к Эфирной Границе в форме *видения*: скелетоподобного существа, облаченного в эфирные лохмотья, напоминающие бинты. Два раза в течение каждых суток видение может принимать наполовину материальные облик в праймовом мире, прилегающем к той части Границы, по которой он скитается. Зачем? Для того чтобы убивать живых в отместку за свое собственное состояние. Конечно же, можно даже не говорить о том, что путешественники, сталкивающиеся с видением на Границе, так же становятся объектом его ярости.

Видение телепатически ощущает всех существ, Интеллект которых равняется или превышает число 5 в радиусе 100 футов от своего местонахождения, как на Границе, так и на приграничном плане. Когда нежить замечает разумное существо, оказавшееся в этом радиусе, то видение направляется прямо к нему, становится материальным и атакует своей могучей способностью *совета*.

Глупцы на Прайме могут нанести видению только один или два удара, в те мгновения, когда оно

проводит свои короткие атаки, но эфирные противники могут наносить удары так, как и обычно. Убившим видение на Прайме следует быть очень осторожными; спустя 5-8 дней это существо возрождается на Границе, и отправляется на поиски своего убийцы так быстро, как это только возможно. Если видение умирает на Границе или Глубине, то оно гибнет навсегда. (Смотрите *Книгу Монстров* и *Книгу Демонов*).

Видение: AC 0 {5}; MV 24; HD 8; THACO Нет; #AT 1; Dmg Особый; SA Ошарашивание, *совет;* SD Иммунитеты; SD Изгоняется, как нежить с 8 Хит Дайсами; SZ Средний (5-6 футов высоты); ML Устойчивая (13); Int Средний (8-10); AL Хаотично-Злое; XP 1,400.

SA – *Ошарашивание:* Материализуется на Прайме и атакует, давая отрицательный модификатор –5 к броску ошарашивания жертвы

Совет: Жертва должна сделать успешный спас-бросок против заклинания или поверить в том, что костистые руки видения душат его. Проваленный спас-бросок заставляет жертву сделать бросок Телосложения: успех означает, что жертва убегает в течение ld4 раундов так, если бы на неё было наложено заклинание *страха* (на протяжении этого времени видение может атаковать несчастного снова); провал означает, что жертва “испугалась до смерти”. Несчастный падает на землю, умирая от страха, если, конечно же, на него в этом же раунде не будет наложено заклинание *снятия страха* (предварительно наложенное заклинание *защиты от зла* гарантирует успешный бросок Телосложения). Если жертву не оживляют в течение 24 часов, то она поднимается в форме видения спустя 2d4 часов после истечения этого срока.

SD – Может быть ранено только серебряным или магическим оружием в материальном облике; обладает иммунитетом к яду и окаменению, а так же заклинаниям очарования, удержания и холода.

Мозговой паразит

Хотя на Основном Материальном Плане мозговые паразиты практически полностью были истреблены, некоторые миры все еще страдают от засилья этих существ на своих Границах. Эти крошечные психические паразиты обитают на Эфирной Границе, существуя благодаря психическим эманациям существ-телепатов, обитающих на приграничных планах. К сожалению, психоники очень редко замечают это воздействие до тех пор, пока не пытаются использовать свои психические силы и не обнаруживают их ослабление.

Если наделенное психическими способностями существо на приграничном плане привлекает внимание мозгового паразита, то он прикрепляется к своему новому хозяину и поглощает 1 PSP (Единицу Психической Силы) каждый раз, когда его хозяин использует свои психические способности, включая психические атаки и защиты. Как только паразиту удается поглотить 6 PSP жертвы, он дает жизнь еще одному паразиту, который присоединяется к этому же хозяину. К сожалению, психоник не может прямо осознать, что на него кто-то воздействует. Более того, мозгового паразита нельзя атаковать с Прайма, хотя заклинание *исцеления болезни* освобождает жертву от паразитов. Конечно же, если хозяин переходит в эфирное состояние (или если эфирный странник замечает паразита на Границе) то этих существ довольно легко уничтожить. (Смотрите *Книгу Психоника).*

Мозговой паразит: AC Нет {10}; MV Нет {16}; HD ½; hp 2 (в среднем); THACO Нет; #AT Нет; Dmg Нет; SA Высасывание психической энергии; SD Подвергается воздействию только заклинания *исцеления болезни*; SZ Крошечный (размером с блоху); ML Неустойчивая (5); Int Нет (0); AL Нейтральное; XP 35.

Чулкрикс

К счастью, эти огромные охотники Глубокого Эфира очень редки – их размера и ярости более чем достаточно, чтобы сокрушить большинство странников. Чулкрикс напоминает огромного червя, длина которого варьируется от 100 до 300 футов, покрытого черной, хитиновой шкурой, выделяющей святящуюся слизь, воняющую гнилым мясом. Его бездонная, круглая глотка окружена маленькими, чувствительными щупальцами и две 30-футовых руки с клешнями угрожающе направлены в туманы – хотя чулкрикс ловит свою добычу совсем не ими.

Когда чулкрикс находит на Глубине подходящую добычу, он открывает свой 30-футовый рот. Оттуда чулкрикс излучает невидимый поток энергии в форме цилиндра, который увлекает туда жертву. Проглоченная чулкриксом жертва обычно умирает быстро, но если содержимое его желудка становится слишком неспокойным, то чулкрикс совершает очень интересный трюк: Существо выворачивает себя наизнанку, одновременно с этим совершая *межпредельный переход* (*plane shifting)* в другую часть Глубины и оставляя после себя содержимое своего желудка!

Если чулкрикс каким-то образом пересекает занавесь туманных цветов, что может произойти только в том случае, если его принудят к этому или каким-то образом заманят туда, то он "выбрасывается на берег", так как Граница не может выдерживать подобных гигантов. Обретя материальность, чулкрикс может только беспомощно лежать на одном месте и вскоре умирает. На тех планах, в пределах которых отсутствует сила тяжести (например, на Элементальном Плане Воздуха), чулкрикс все еще представляет немалую опасность. Тем не менее, это существо не может вернуться на Эфирный План без посторонней помощи, хотя чулкрикс и продолжает время от времени опорожнять содержимое своей утробы, так и не осознавая того, что он оказался в другом мире. *(Отдых Дракона,* DJA3).

Чулкрикс: AC {-2}; MV {Fl 18 (B)}; HD 13; THACO 7; #AT 2; Dmg 3d6/3d6 (клешни); SA *Привлечение жертв*; SD *Регенерация*, иммунитеты; SZ Гаргантюа (100 футов длины); ML Устойчивая (12); Int Низкий (5-7); AL Хаотично-Злое; XP 18,000.

SA—*Привлечение жертв:* Утроба чулкрикса испускает невидимый поток энергии в форме цилиндра, длина которого достигает 100 футов, а ширина – 25, и который завлекает туда жертв этого существа. Каждое существо, оказывающееся в области воздействия этой энергии должно сделать успешный спас-бросок против заклинания или направиться к утробе чулкрикса с нормой движения, равной 12. Более того, жертвы, провалившие спас-бросок против парализации, теряют возможность двигаться. Тот, кто успешно выбрасывает второй спас-бросок, все еще может производить стрелковые атаки, произносить заклинания или даже пытаться врываться из невидимого цилиндра: тем не менее, подобные попытки только уменьшают скорость движения к утробе монстра с 12 до 6. Жертвы продолжают двигаться по направлению к чулкриксу до тех пор, пока существо не будет убито или отогнано, или пока несчастные не будут проглочены.

Когда странники оказываются в животе чулкрикса, они вновь могут двигаться, но в течение каждого раунда они получают 1d4 единиц урона от кислотных пищеварительных газов. Тот, кто пытается прорубиться на свободу, наносит удары с отрицательным модификатором –2. Если чулкрикс теряет более половины своих хит-поинтов в результате внутренней атаки, то он совершает *межпредельный переход*, высвобождая содержимое своего желудка.

SD—Регенерирует ld4 хит-поинта в раунд. Обладает иммунитетом к обычному и магическому огню, холоду и всем разновидностям драконьего дыхания.

Пожиратель

Чтобы не перепутать их с Пожирателем (прозвищем, используемым праймовым личем, известным, как Асерерак), следует помнить о том, что пожиратели скитаются на Глубине (и в Астрале), ненасытно выискивая новую "дозу" жизненной энергии. Пожиратели

высасывают жизненную энергию живых исключительно отвратительным способом: Когда пожиратели похищает дух своей жертвы, он полностью впитывается в тело пожирателя. Каждый из этих сухопарых, костлявых монстров, в действительности скрывает в глубине своего огромного костяка маленькую фигурку. Пленник абсолютно бессилен и испытывает огромную печаль и боль, что указывает на то, что он провел там уже очень, очень много времени. Плененный дух не может ничего сделать и не может быть возрожден заклинанием оживления (*raise dead).* В действительности, он может только выступать источником заклинаний и способностей пожирателя. К счастью, костяк пожирателя может содержать в себе только одного духа одновременно.

До сих пор неизвестно, чем именно являются эти существа. Возможно это раса хищников, которая встречается только в Серебряной Пустоте и на Туманном Берегу? Или же это порождения магии какого-то злобного волшебника? Или что-то абсолютно другое – к примеру, иллюзии, внезапно ставшие реальностью? До сих пор никому не удалось разгадать эту загадку. Никто не знает, могут ли общаться эти существа друг с другом, хотя предполагается, что они могут общаться телепатически. (Смотрите *Третий Сборник Монстров Планскейпа*).

Пожиратель: AC {2}; MV {I2}; HD 9+3; THACO 11; #AT 1; Dmg 2d6 (когти) + особое; SA *Высасывание уровней, похищение духа, заклинания*; SD *Восстановление хит-поинтов*, заклинательные иммунитеты; MR 45%; SZ Большой (8 футов высоты); ML Фанатик (17); Int Выдающийся (15-16); AL Нейтрально-Злое; XP 13,000.

SA – *Высасывание уровней:* Прикосновение вытягивает один энергетический уровень.

Похищение духа: Пожиратель может попытаться нанести удар жертве и похитить её жизненную энергию (для избежания этого необходимо сделать спас-бросок против магии смерти). Если спас-бросок провален, то жертва умирает, а её дух оказывается внутри костяка пожирателя.

Заклинания: Пожиратель, обладающий плененным духом, может накладывать в течение каждого раунда одно из следующих заклинаний: *замешательство, управление нежитью, паралич* (подобно одноименной магической палочке), *луч ослабления, призрачная рука* (которая может быть использована для высасывания уровней, но не для похищения духа), *совет, вызов тени* и *истинное зрение*. Каждый уровень или Хит Дайс пленника дает пожирателю возможность использовать эти силы пять раз. Как только он полностью использует силы плененного духа, то жизненная энергия этого существа уничтожается навсегда, и пожирателю необходимо найти новую жертву.

SD— *Восстановление хит-поинтов:* Если пожиратель ранен, то он восстанавливает количество хит-поинтов, равное количеству навсегда утраченных единиц здоровья жертвы, у которой он вытягивает уровень.

Иммунитеты: Каждое из последующих заклинаний, наложенное на пожирателя, вместо этого воздействует на плененный дух (если заклинание превозмогает магическую сопротивляемость пожирателя): *исчезновение, хаос, замешательство, рассеивание зла, эмоции, пленение, чтение мыслей, страх, поручение, святое слово, заключение, магический сосуд, лабиринт, поиск, разрушение духа (spirit wrack), пленение души* и любая разновидность *очарования, доминирования, гипноза* или *совета.* Некоторые из этих заклинаний (*исчезновение, рассеивание зла и пленение* (*entrapment))* развеивают плененный дух, оставляя костяк пожирателя пустым.

Дхаркулус

Дхаркулусы – это опасность, которая встречается очень редко и о которой не содержится записей в древних книгах. Тем не менее, они пересекают Границу, засовывая свои ненасытные щупальца на другие планы, напоминая тем самым медведей, которые вылавливают в ручьях форель. Для жителей Прайма щупальца дхаркулуса напоминают стаю слепых существ, подобных угрям,

дергающихся в воздухе в смертоносном танце, но находящиеся на Границе странники видят, что концы всех щупальцев сплетаются в червеподобный узел, который и является эфирным телом дхаркулуса. Задняя часть цилиндрического тела сгибается, подобно вопросительному знаку, кончик которого переходит в широкую, истекающую слюной утробу, заполненную острыми зубами. Дхаркулус также имеет пять щупальцев, которые заканчиваются не пастями, а глазами, и которые предусмотрительно держатся на Границе, выискивая на приграничном плане очередную жертву.

Во время охоты щупальца с пастями оплетают жертву и пытаются перетащить её на Границу. После этого дхаркулус подтаскивает их к своей утробе, чтобы сожрать. Конечно же, тех, кто уже находится на Границе, ожидает столкновение непосредственно с самой утробой, и дхаркулусу не приходится вытягивать себе еду с других планов.

Если жертва, перетянутая на Границу, убивает дхаркулуса, то она остается дрейфовать на Границе, видя свой план через полог эфирных туманов, но лишенная возможности прикоснуться к нему. Если несчастный не обладает какими-либо сверхъестественными способностями, то он обречен. Тем не менее, щупальца дхаркулуса все еще продолжают находиться на приграничном плане в течение 4 раундов, и только после этого возвращаются в Эфир. Странник может использовать щупальце в качестве веревки и перелезть по нему обратно на Прайм в случае успешного броска Силы.

Мудрецы считают, что дхаркулусы являются существами из иной реальности, весьма далекой от Прайма, да и от всей остальной планарной космологии. Вполне возможно, что дхаркулусы зависят от какого-то определенного элемента, но понять, что именно это ха элемент можно лишь поняв самих дхаркулусов; как бы то ни было, появляется все больше и больше слухов о том, что этих существ видели на границах Прайма. *(Врата Пика Огненных Штормов)*.

Дхаркулус: AC 3 (щупальца) {2}; MV F1 9 (щупальца) {9}; HD 10; THACO 11; #AT 6 или 1; Dmg ld4x6 (щупальца) или 2d10 (основная утроба); SA *Прилипание*; SZ Огромный (30 футов длинны); ML Элитная (14); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Хаотично-Нейтральное; XP 3,000.

SA— *Прилипание:* Каждое из щупалец дхаркулусов прикрепляется к жертве в момент нанесения удара. Успешный бросок перегрузки позволяет жертве освободиться от щупальца, но при этом несчастный получает ld4 единиц урона, когда он вырывает из своей плоти зубы, которыми заканчиваются щупальца. Если дхаркулус наносит успешный удар сразу тремя или более щупальцами, то его жертва должна сделать спас-бросок против магии смерти для того, чтобы воспротивиться переносу на Границу в начале следующего раунда. Там дхаркулус может подтащить несчастного к своей основной утробе, нанося ему 2d10 единиц урона.

Дхур

Странные органы и зловещая пульсация света, двигающегося внутри прозрачной протоплазмы амебы – вот на что похож дхур. Немногие странники видели дхуров; подобно дхаркулусам дхуры являются относительно недавно возникшей опасностью, которая теперь встречается в Эфире. Возможно, дхуры были здесь всегда, но только недавно выдали свое присутствие, решив заняться охотой на разумных существ. Вполне возможно, что они не только питаются плотью своих жертв – жрецы не могут оживить тех несчастных, которые были съедены дхурами.

Охотящиеся дхуры плавают неподалеку от занавеси туманных цветов, возле которой чаще всего встречается добыча, надеясь натолкнуться на беспечных странников (хотя иногда они следуют за своими жертвами на другие планы, несмотря на то, что могут действовать там в течение очень недолгого периода времени, да и то с помощью своих психонических способностей).

Хотя дхуры обладают значительным количеством психических способностей, оги обычно избегают ментальных стычек, используя свои силы для того, чтобы ошарашивать своих жертв или устраивать им засады, с целью поживиться их плотью. Если им действительно мало физического тела жертвы для полноценного питания, то, возможно, дхуры не хотят разрушать разумы своих жертв до того, как они съедят их. (*Второе Приложение Книги Монстров Планскейпа*).

Дхур: AC {5}; MV {9}; HD 7+7; THACO 13; #AT 1; Dmg 4d4 (всевдоподия); SA Поглощение, психоника; SD Иммунитет к дробящему оружию, получает ½ урона от колющего оружия; SZ Большой (8 футов в диаметре [аморфный]); ML Чемпион (15-16); Int Высокий (13-14); AL Нейтрально-Злое; XP 7,000.

SA—*Поглощение*: В случае результата 19 или 20 на броске, дхур опускается на жертву и окутывает её в случае неудачного спас-броска против парализации. Окутанные жертвы получают 2d6+6 единиц кислотного урона в раунд, и начинают задыхаться (смерть от удушения происходит через количество раундов, равное трети Телосложения несчастного). Занимаясь удушением жертвы, дхур может атаковать других противников своим псевдоподием, но не может двигаться (успешная атака питающегося дхура наносит такое же количество урона плененной жертве).

Психоника: #AT 1. MTHAC0 10, MAC 10. Lv 7; PSPs 150; Психические атаки – Все; Психические защиты – Все; Психические дисциплины: Психопортация – науки: *условный переход (probability travel), телепортация*; посвящения: *астральная проекция, условная телепортация (teleport trigger), якорь пространства/времени*. Телепатия – науки: *связь разумов, старшая невидимость*; посвящения: *контакт, чтение мыслей, фальшивые чувства (false sensory input), невидимость, определение жизни, вызов фобии*. Психометаболизм – посвящения: *хамелеон, смещение, эктоплазматическая форма.*

Эбонитовый тигр

Тот, кто видел этих неуловимых существ, описывал их, как "огромных котов, которые состояли из черного огня". Темные тела эбонитовых тигров наделяют их 100% возможностью укрытия в тенях праймовых миров, когда они решают поохотиться на "настоящее" мясо. Их призрачные и практически невесомые тела (даже на Прайме) наделяют эбонитовых тигров невосприимчивостью к ударам обычного оружия, позволяют им бесшумно двигаться и дают им возможность с легкостью проходить через дыры или трещины. Эбонитовые тигры могут совершать все это благодаря тому, что большая их часть тел постоянно находится на Границе. Таким образом, даже "материальный" эбонитовый тигр все еще является "эфирным", и потому он одновременно может реагировать как на события, разворачивающиеся на Границе, так и на то, что происходит на Прайме! В случае исключительной опасности, эбонитовый тигр может раз в каждые 24 часа полностью переходить с одного плана на другой. *(Книга Монстров Мистары).*

Эбонитовый тигр: AC 6; MV 15; HD 6; THACO 15; #AT *3;* Dmg ld4/1d4/2d4 (коготь/коготь/укус); SA *Укус*; SD *Осторожность* может быть ранен только магическим оружием; SZ Большой (8 длинны); ML Бесстрашный (20); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 975.

SA—*Укус*: Укушенные тигром существа должны сделать успешный спас-бросок против яда или ослепнуть.

SD—*Осторожность:* Все время двигается бесшумно и скрывается в тенях (что дает отрицательный модификатор -4 к броскам ошарашивания добычи).

Эфирная лошадь

Подобно тому, как лошади были занесены на новые континенты и в новые миры ранними странниками по мирам Прайма, гигантские морские коньки много сотен лет назад были перенесены в Эфир для того, чтобы служить людям в качестве скакунов. Все дело в том, что морские коньки привыкли жить в море и традиционно использовались подводными расами в качестве ездовых животных – и потому-то хитроумные путешественники и решили перенести их в Море Без Волн.

В конце концов, многим морским конькам удалось убежать от своих всадников, положив начало целым табунам морских коньков, которые теперь встречаются в Эфире. Многие погибли из-за отсутствия привычных им источников питания; тем не менее, оставшиеся научились получать питательные вещества прямо из эфирных туманов, эволюционировав в истинно эфирных существ. В результате этого и возникли существа, именуемые эфирными лошадями.

Дикие эфирные лошади встречаются на безграничной Глубине, где их периодически ловят и приучают к седлу. Более того, ходят слухи о том, что Общество Эфироходцев (смотрите страницу 82) содержит целые конюшни прирученных скакунов, предназначенных для самых могучих членов их ордена. Невежды, заходящие на территорию Эфироходцев, сталкиваются с кавалерийскими отрядами лучших воинов общества, восседающих на быстрых эфирных лошадях, закованных в доспехи, и вооруженных копьями и мечами.

Эфирная лошадь: AC {7, или 5 в доспехах*};* MV *{SW 21);* HD 4; THACO 17; #AT 1; Dmg 2d4 (укус); SA Выступает в качестве лошади, защищенные доспехами эфирные лошади выступают в качестве боевых лошадей; SZ Большой (10 футов длины); ML Средняя (10); Int низкий (2); AL Нейтральное; XP 120.

Нечто

У нечто большие, сплющенные головы с широко расставленными, выпуклыми глазами. Они ходят на четырех ногах и чем-то напоминают львов своим густым мехом и большими ногами с подушечками на нижней части. Передние ноги этих существ напоминают львиные, тогда как задние больше смахивают на собачьи. Существуют различные типы нечто и наиболее распространенными являются те существа, которые напоминают собак, и те, которые напоминают львов.

Нечто обитают на многих планах, включая Эфир (нечто может становиться невидимым, астральным и/или эфирным по желанию). Иногда, странники с добрым мировозрением убеждают нечто присоединиться к ним или оберегать их. Очевидно, нечто некогда были просителями, которые, в конце концов, получили статус представителей в результате служения хаотично-доброй силе; тем не менее, нечто помнят очень немногое о своей прошлой жизни. Уже много лет не появлялось новых представителей этого вида, хотя они живут довольно долго, старея только в том случае, если они не совершают добрых поступков – выглядящий старым нечто был просто чересчур ленив. (*Первое Приложение Книги Монстров Планскейпа).*

Пес-нечто: AC 0;MV 27; HD 7+7; THACO 13 (11 против злых существ); #AT 3; Dmg 1d4+1/1d4+1/1d12+1 (коготь/коготь/укус); SA Положительный модификатор атаки, лай; SD По желанию становится невидимым, астральным или эфирным; MR 45%; SZ Средний (3-4 футов длинны); ML Элитная (13); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Хаотично-Доброе; XP 6,000.

SA— *Положительный модификатор атаки:* Нечто получает положительный модификатор +1 к броскам атаки против законно-злых существ и действует, как существо с 10 Хит Дайсами против злых врагов.

Лай: Спустя семь последовательных раундов сражения, лающий пес с 20% вероятностью может призвать ld6 дополнительных псов-нечто.

Лев-нечто: AC -1;MV 21;HD 11 + 1;THACO 9 (5 против злых существ); #AT 3; Dmg 2d4/2d4/2d8 (коготь/коготь/укус); SA Положительные модификаторы атаки, рев; SD По желанию становится невидимым, астральным или эфирным; MR 55%; SZ M (7 футов длинны); ML Чемпион (15); Int Выдающийся (15-16); AL Хаотично-Доброе; XP 10,000.

SA – *Положительный модификатор атаки:* Нечто получает положительный модификатор +1 к броскам атаки против законно-злых существ и действует, как существо с 15 Хит Дайсами против злых врагов.

Рев: Спустя четырех последовательных раундов сражения, ревущий лев с 20% вероятностью может призвать ld2 дополнительных львов-нечто.

Призрак

Когда гибнут очень злые невежественные праймы, или когда несчастные странники умирают очень болезненной или мучительно смертью, то их духи иногда начинают посещать место их гибели. Эти души обречены вечно скитаться по Эфирной Границе в форме духов, наблюдая с ненавистью или печалью за местом, в котором они умерли. Большинство призраков, оказавшихся в подобной ситуации, ожесточается против всего живого и ненасытно жаждет обрести новую жизнь, высасывая её своими холодными прикосновениями.

В отличие от большинства живых существ Эфира, призраки могут по желанию являться тем, кто находится возле Границы. В действительности, жестокие духи могут так же частично переходить на приграничный план для того, чтобы атаковать своих жертв. Даже, несмотря на то, что полностью эфирных призраков могут видеть материальные существа, заклинания или какие-либо другие физические атаки не воздействуют на них. Если дух решает частично материализоваться для того, чтобы прикоснуться к жертве, то он становится уязвимым к серебряному и магическому оружию. Противники духов, переходящие в Эфир, могут атаковать духов в соответствии с обычными правилами эфирного сражения (хотя особенно хитроумные духи могут частично материализоваться для того, чтобы “разминуться” с путешественниками, полностью находящимися на Границе!).

Заметьте, что другие, подобные им духи, так же странствуют по Границе и остаются видимыми на приграничных планах. Примерами подобных духов могут быть спектр и злобный дух (wraith). (*Книга Монстров*).

Призрак: AC 0 {8}; MV 9; HD 10; THACO 11; #AT 1; Dmg Особый; SA Старение, *магический сосуд;* SD Не подвергается воздействию неэфирных атак; SZ M (5-6 футов высоты); ML Зависит от призрака; Int Высокий (13-14); AL Законно-злое (обычно); XP 7,000.

SA – *Старение:* Прикосновение призрака старит его жертв на 10-40 лет. Один взгляд на это существо (по желанию призрака) заставляет любого гуманоида постареть на 10 лет и убегать в панике в течение 2d6 оборотов, если ему не удается выбросить спас-бросок против заклинания. Жрецы, уровень которых выше 6-ого, обладают иммунитетом к этому воздействию и все странники, уровень которого выше 8-ого, получают положительный модификатор +2 к своим спас-броскам. Эта сила воздействует как на эфирных существ, так и на тех, кто находится на приграничном плане.

Магический сосуд: Любое существо в радиусе 180 футов от призрака (на Границе или на приграничном плане) уязвимо к атаке *магического сосуда*, повторяющей воздействие

заклинания.

SD—Только серебряное оружие (половинный урон), магическое оружие (полный урон) и святая вода (2d4 единиц урона) может воздействовать на частично материального призрака.

Гингватзим

Существа искусственного происхождения гингватзимы являются каплями чистой жизненной энергии. Те гингватзимы, которым удалось убежать от их создателей (прайма, которого звали Кастанимиром) теперь обитают в Эфире. Ходят слухи о том, что существует до шести разновидностей этих существ, каждая из которых обладает различными способностями: тем не менее, в Эфире обитает только один вид гингватзимов. Скорее всего, менее слабые разновидности не вынесли испытания временем (обычный конец для большинства искусственных магических существ).

Гингватзим может принимать три различных формы: *свободную форму, живого существа* и *неодушевленного предмета*. *Свободная форма* представляет собой гингватзима, находящегося в состоянии спокойствия, и в этом случае он напоминает красно-оранжевую сияющую сферу, диаметр которой достигает 15 футов. В форме *живого существа* и *неодушевленного предмета* гингватзим выглядит, как предмет или существо, которое он копирует, хотя заклинание *истинного зрения* или подобного ему заклинания откроет настоящую природу этого существа. Гингватзим может изменять свой облик раз в сутки.

В *свободной форме*, гингватзим пытается окутать свою жертву и высосать её Силу. Очевидно, их создатель некогда привязал их к вратам в качестве хранителей, чтобы добиться этого воздействия с их стороны на тех, кто был готов шагнуть в разноцветный туман, скрывающий внутреннюю часть портала.

В форме *живого существа*, гингватзим может принять облик только того обитателя вселенной, с которым он встречался ранее. Некоторые гингватзимы, которые принимают облик гуманоидов, иногда даже учатся накладывать заклинания!

В облике *неодушевленного предмета* гингватзим выступает в роли магических предметов, подобных оружию (скорее всего, это была одна из целей создания гингватзимов, хотя позже они научились использовать эту способность и для того, чтобы скрываться под маской живых существ, как описано выше). Точная сила оружия-гингватзима варьируется от существа к существу; тем не менее, обычно только те гингватзимы, которые вынуждены служить кому-то, принимают этот облик. (*Руины Грейхока*).

Гингватзим: AC 0 {2}; MV 15 {30}; HD 14; THACO 7; #AT 1; Dmg Зависит от облика; SA *Изменение облика, высасывание силы*; MR 75%; SZ Огромный (15 футов в диаметре в *свободной форме);* ML Бесстрашный (19-20); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Нейтральное; XP 10,000.

Примечание: Атаки гингватзима зависят от его текущей формы, как описано ниже.

SA— *Свободная форма:* Гингватзим окутывает свою жертву в случае успешного броска атаки. Если жертва проваливает спас-бросок против парализации, то его Сила переходит в гингватзима. В течение следующего раунда жертва теряет сознание, покидая тело гингватзима, и пробуждаясь через 1d20 раундов с показателем Силы 2. Утраченная Сила возвращается со скоростью один пункт в день. Заметьте, что в *свободной форме* гингватзим не может наносит своим врагам физический вред (подобно тому, как в остальных своих обликах он не может вытягивать у них Силу).

Форма живого существа: Гингватзим сохраняет свои хит-поинты, THACO и показатель наносимого урона (5d6), но принимает облик существа, под которого он маскируется, обретает его Класс Защиты и норму движения.

Форма неодушевленного предмета: Гингватзим принимает облик магического оружия, определяемого Мастером.

Гк'лок-лок

Эти существа настолько необычны, что многие мудрецы считают, что гк'лок-лок на самом деле происходит из какой-то разорвавшейся сферы снов, которая некогда входила в состав давно забытого архипелага грез. Внешне они напоминают людей, если не считать того, что их руки, ноги и торс кажутся состоящими из тонких полос отполированного металла, подобно грубому наброску "человечка". Кончики рук и ног гк'локов искривлены и закручены под странным углом, а шеи этих существ раздваиваются, заканчиваясь двумя массивными "глазными яблоками", горящими ослепительным красным светом.

Путешественники нечасто сталкиваются с гк'локами по отдельности – весь их народ обычно раскачивается на ветвях огромного ветвистого дерева из зеленого хрусталя, свободно дрейфующего на Глубине. Хрустальное древо и гк'локские "плоды" окутаны тем же самым красным пламенем, которое излучают их глаза, и которое наносит ld6 единиц урона каждому не гк'лок-локу, который прикасается к нему. Именно дерево и все гк'локи (количество которых варьируется от 1,000 до 6,000 total) именуются гк'лок-лок (обратите внимание на дополнительный слог).

Так чем же занимается гк'лок-лок? Медитацией и бесконечным переживанием жизней мертвых героев других рас. Все дело в том, что зеленое хрустальное дерево, на котором висит каждый гк'лок, выступает в роли духовной сети и резонатора. Духи мертвых, которые заблудились во вселенной иногда попадают в хрусталь и того, что они испытали когда-то в прошлом становится катализатором для обладающих богатым воображением гк'локов. Как только определенный дух провзаимодействует с гк'лок-локом в течение определенного времени (иногда период взаимодействия достигает 100 лет) он отправляется на поиски упокоения, задержанный, но нетронутый. Никто не знает, служат ли грезы гк'лок-лок какой-то цели, до сих пор неизвестной окружающему миру, или же гк'локи грезят ради самих грез…

Если хрустальное дерево находится в опасности, то отдельные гк'локи выходят из транса и бросаются на его защиту. В очень крайних случаях весь народ пробуждается для того, чтобы защитить свой дом, опускаясь с дерева вниз, подобно серебряному дождю. Гк'локи могут атаковать своих противников, выбрасывая из своих "рук" заостренные металлические полоски, летящие на 250 футов в Эфире, или просто кромсая их своими бритвенно-острыми кончиками рук. *(Отдых Дракона)*

Гк'лок (отдельный): AC {-1};MV {9};; HD 1+1; THACO 19; #AT 2; Dmg ld2/1d2 (метательные полоски) или ld4/1d4 (рубящие атаки); SD Иммунитет к заклинаниям *сна, очарования, удержания*, *совета* и *гипноза* и всем видам огненных и электрических атак; MR 20%; SZ Маленький (4 фута высоты); ML Элитная (13); Int Средний (8-10); AL Законно-Нейтральное; XP 420.

Магран

Ходят слухи о том, что маграны являются большими рыбами Глубокого Эфира, и их внешний вид подтверждает это предположение (хотя только сначала): гладкие тела с множеством плавников, множеством глаз, большими ртами и загнутым усиком, висящим перед их утробой, и испускающим свет. Любому глупцу известно о том, что внешность обманчива, и особенно на планах – в действительности, маграны являются огромными рептилиями.

Магран охотится на других существ на Глубине с помощью специальной приманки. Длинный усик, начинающийся между глаз маграна, заканчивается светящейся сферой, которая может находиться на расстоянии 200, а то и более футов от маграна, и которая хорошо видна даже в эфирных туманах. Вытянув этот усик вдаль, магран становится невидимым. Светящийся мембранный орган гипнотически пульсирует, и каждый бедняга, находящийся неподалеку от него, впадает в состояние транса. Пока существо находится под воздействием сияющей сферы,

магран приближается поближе и атакует его своими могучими челюстями. Невезучие жертвы мгновенно оказываются проглоченными ненасытной тварью.

Из-за странной особенности силы *невидимости*, живые существа, проглоченные маграном, остаются видимыми у него в животе, и потому каждый посторонний наблюдатель может следить за тем, как они борются за жизнь внутри невидимого существа. Когда проглоченные странники умирают, они становятся невидимыми, подобно оставшейся части маграна

Маграны встречаются исключительно в Глубоком Эфире, никогда не переходя на Границу и не отправляясь на другие планы. Будучи одинокими охотниками, они собираются в большие группы только очень изредка, да и то исключительно в периоды размножения. Хотя в это время они не охотятся, маграны столько чувствительны к внешним опасностям, что атакуют любое существо, приближающееся к ним в этот момент. Так как все члены группы магранов атакуют чужака одновременно, мироходец может оказаться в очень опасной ситуации. Хитроумные странники стараются любой ценой избежать скопления магранов. (*Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*).

Магран: AC {3}; MV {18}; HD 12; THACO 9; #AT 1; Dmg 3d8 (укус); SA *Гипноз*, полное заглатывание; SD *Невидимость* по желанию; SZ Огромный (20 футов длинны); ML Средний (8-10); Int Низкий (5-7); AL Нейтральное; XP 8,000.

SA – *Гипноз:* Каждый, находящийся в 30 футах от приманки маграна впадает в транс (рассматривайте её, как *гипнотичекий узор*, воздействующий на существ до 24 уровня или Хит Дайса; жертвы должны делать спас-броски против заклинаний в течение каждого раунда пребывания в области воздействия). Магран атакует загипнотизированных существ с положительным модификатором +4. Загипнотизированные существа не получают положительных модификаторов Класс Защиты за Ловкость.

Полное заглатывание: В случае результата броска атаки, равного 19 или 20, магран полностью проглатывает свою жертву. Проглоченная жертва не может двигаться или пытаться освободиться, если, конечно же, она не маленького размера и не обладает маленьким оружием. Пищевод маграна обладает таким же Классом Защиты, как и его чешуя. Проглоченные жертвы получают 1d12 единиц урона в раунд от пищеварительных газов, и если им не удается освободиться, то они задыхаются и умирают спустя 2d4 раунда.

Меме

Мудрец с Прайма, которого звали Могеном Вимом, считал, что человеческое тело принимает участие в постепенном процессе, который повторяется каждые семь лет, полностью заменяя старые ткани новым. Если это правда, то людям следует гораздо внимательнее отнестись к мудрому выражению “Ты являешься тем, что ты ешь”. Еще более интересной является идея о том, что существует некий основополагающий принцип, лежащий в основе сохранения исходной формы существа, даже несмотря на то, что его тело постоянно растет, умирает и заменяется новыми тканями. Странно, не правда ли?

Еще более странным является порождение Глубины, именуемое меме. Меме олицетворяют собой идеи принципа, придающего форму телу, но специфические элементы, составляющие тело меме, рассеиваются спустя всего несколько секунд. Все дело в том, что меме используют грубые эфирные пары, частички плотного эфира и эфирную материю, которая отделяется от реальных объектов, надеясь на какое-то время принять свой собственный облик. В меме заложен сильнейший самовоспроизводящий механизм, который заставляет любой оказывающийся поблизости материал воспроизводить их тело, иногда за счет живых существ, которые слишком близко подошли к *полю узурпации* (смотрите ниже).

С расстояния меме выглядит, как смутный гуманоидный контур, движущийся под каким-то покрывалом (покрывалом в данном случае выступает сама сущность Эфира). Таким образом, меме иногда является таким же многоцветным, как сам Эфирный План, а иногда таким же

бледным, как близлежащая протоматерия. Находящиеся в 10 футах от меме странники видят, что покрывало не является цельным – с одной стороны миниатюрная воронка поглощает материю, всасывая её в тело меме, а с другой стороны меме такая же воронка выпускает "использованную" материю обратно в Эфир. Из-за того, что его тело постоянно обновляется, меме очень быстро регенерирует. К сожалению, меме не все равно, какая именно материя образует его тело – в действительности, он предпочитает разнообразную "диету" и потому эти существа активно охотятся на Туманном Берегу за обычными эфирными созданиями. К счастью для потенциальной добычи меме, определенные заклинания наносят этому существу огромный урон и сразу же переносят его на другой план, где меме мгновенно рассеивается.

Неизвестно, являются ли меме странными причудами природы, частью странной кочевой расы, состоящей всего из нескольких существ, или представителями абсолютно новой формы жизни, которая до сих пор скрывается в дальних пределах Глубокого Эфира.

Меме: AC {3}; MV{I8}; HD 9; THACO Нет; #AT Нет; Dmg Нет; SA *Поле узурпации;* SD Регенерирует 2d10 хит-поинтов в раунд, обладает иммунитетом к обычному оружию; SW Заклинания; SZ Средний (4-6 футов высоты); ML Бесстрашный (20); Int Низкий (5-7); AL Нейтральное; XP 4,000

SA – *Поле узурпации*: Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов от меме, автоматически подвергается воздействию его поля узурпации. Вся материя, находящаяся в пределах поля, должна делать броски в течение каждого раунда или подвергнуться распаду. Неживые объекты делают броски по таблице Спас-бросков Предметов, как в случае воздействия кислоты. В течение каждого проваленного раунда, 25% объекта отваливается и поглощается ближайшим меме, временно превращаясь в часть его тела. Живые существа должны делать в течение каждого раунда спас-броски против магии смерти. Каждый проваленный бросок указывает на потерю 1d10 хит-поинтов, так как часть тела жертвы растворяется, временно превращаясь в тело ближайшего меме (хит-поинты, утраченные подобным образом, не исцеляются природным путем; они должны быть восстановлены с помощью магии).

SW – Успешно произнесенное заклинание *удержания монстра* наносит меме 3d10 единиц урона, тогда как успешное заклинание *стазиса* разрушает саму структуру тела меме, убивая его.

Мемеди (Гендруво)

Род меменди включает в себе множество младших духов, но разновидность меменди, привлекающая максимальное количество внимание, называется гендруво. Эти игривые духи обожают дразнить и запутывать любых материальных существ. Так как они могут по желанию изменять свой облик, гендруво встречались странникам в облике собак, павлинов, овец и ящериц, но любимым их обликом на других планах является облик тех, кто известен (или каким-то образом связан) с жертвами их проделок. На Границе гендруво являются невыразительными гуманоидами, состоящими из светящихся, разноцветных туманов, напоминающих саму сущность Эфирного Плана.

В отношении праймов меменди используют сбивающую с толку стратегию похищений. Все дело в том, что гендруво может по желанию перемещаться между Границей и Праймом, и при этом они могут забрать с собой в Эфир одну жертву (но не наоборот). Если жертве не удается каким-то образом вновь стать материальной, то она оказывается в плену на Эфирном Плане! Любимой тактикой гендруво, который пытается поймать свою жертву в подобную западню, является предложение ей кусочка мяса или хлеба. Если жертва принимает пищу, то ловушка захлопывается, и она оказывается на Эфирной Границе вместе с гендруво.

Если *устрашающая* способность гендруво не заставляет похищенную жертву убежать, то она может вовлечь его в битву, а учитывая то, что у гендруво нет возможности защитить себя, ему лучше позаботиться о подходящем оружии. В крайнем случае, меменди вновь может стать

невидимым или просто перескочить на Прайм, тогда как его жертве суждено навсегда остаться на Эфирной Границе. (Книга Монстров 6, *Кара-Тур)*

Меменди (Гендруво): AC 5; MV 24; HD 3; THACO 17; #AT 1; Dmg В зависимости от оружия; SA *Страх* по желанию; SD *Невидимость* по желанию, необходимо магическое оружие для нанесения урона; SW магическая сопротивляемость меменди не относится к заклинаниям, специально предназначенным для призраков (подобных *отречению);* MR 35%; SZ Средний (5-6 футов высоты); ML Устойчивая (11); Int Высокий (13-14); AL Хаотично-Нейтральное или Хаотично-Доброе; XP 650.

SA – *Страх*: Жертва должна сделать спас-бросок против палочек или оказаться под воздействием *страха* (подобно воздействию одноименного заклинания).

Натри

Натри являются 4-футовыми гуманоидами с темно-зеленой кожей и длинными, непослушными черными волосами. Хотя они напоминают варваров, натри носят одежду, используют оружие и говорят на своем собственном языке (хотя самые разумные натри также изучают и общий планарный язык). Они скитаются по Глубокому Эфиру, живя большими кланами, которые могут состоять из 100 натри (возглавляет клан натри с 3 Хит Дайсами, именуемый таргаем). Оказываясь на других планах, натри видит и слышит не только то, что происходит там, но и может чувствовать Эфирную Границу. Натри обладают многими эфирными навыками, некоторые из которых остаются загадкой даже для Общества Эфироходцев; в действительности, многие навыки Общества развились из умений натри. Даже несмотря на то, что натри могут получить большую часть необходимых им вещей из самого Эфира, они часто посещают демипланы в поисках дополнительной пищи, одежды и других материалов. На самом деле, натри знают о демипланах гораздо больше, чем львиная доля эфирных путешественников.

Общество натри разделено на две касты: воины и воры. Они атакуют отрядами, нанося противникам удары с помощью оружия, найденного ими на демипланах, или небольшими, но острыми шипами, расположенными на задней части их правых рук. Атака этим отравленным шипом является излюбленным приемом плутов-натри. Воины так же обладают этим шипом, но предпочитают в большинстве случаев использовать оружие.

Натри: AC {6}; MV {18}; HD 1+1; THACO 19; #AT 1; Dmg 1d4 (шип) или в зависимости от оружия; SA Яд, положительный модификатор атаки, воровские навыки; SD +1 к спас-броскам против очарования*;* SZ Маленький (4 фута высоты); ML Устойчивая (11-12); Int От Низкого до Высокого (7-13); AL Хаотично-Нейтральное; XP 120.

SA—*Яд*: Шипы натри наносят ld4 единиц урона и противник, проваливший спас-бросок против яда, становится жертвой слабого яда, покрывающего шип. Яд вызывает головокружение и потерю ориентации, что в свою очередь дает отрицательный модификатор –1 к броскам атаки, навыков и спас-броскам на протяжении 2d10 раундов. Несколько проваленных подряд бросков увеличивают продолжительность воздействия яда, но не его силу.

Положительный модификатор атаки: Воины-натри получают положительный модификатор +1 к броскам атаки и урона при использовании оружия.

Воровские навыки: Натри-плуты обладают способостями воров 4-ого уровня.

Натри, как игровые персонажи

Игроки могут использовать эту расу для своих персонажей, но натри-герои являются

одиночками или ренегатами, которые решили изменить своей хаотичной и эгоистичной природе. Эти просветленные натри могут разорвать связи со своей культурой, или же члены их племени могут считать их эксцентричными странниками.

Доступные классы: Боец, Вор, Рейнджер (очень редко), Боец/Вор

Максимальный уровень: 10-ый (12-ый, если основой атрибут натри-персонажа достигает 18).

Расовые способности: Натри добавляют 1 пункт к показателям их Ловкости, Телосложения и мудрости и отнимают 1 пункт от Силы, Интеллекта и Харизмы. и Телосложения.

В среднем натри живут около 65 лет и говорят на своем собственном языке и на еще одном планарном наречии. Персонаж-натри получает 1 дополнительный эфирный навык по своему выбору (смотрите страницу 30) вдобавок к обычному количеству слотов навыков, соответствующих его классу и уровню.

Бойцы-натри получают положительный модификатор +1 к броскам атаки при использовании всех видов оружия, но при этом получают и отрицательный модификатор –2 ко всем спас-броскам против парализации, яда и магии смерти. Кроме того, воры-натри получают положительный модификатор +5% ко всем воровским умениям, но при этом получают отрицательный модификатор -1 ко всем спас-броскам против парализации, яда и магии смерти. Все натри могут атаковать своих противников без помощи оружия, используя шип, растущий на задней части их правых рук. Этот шип наносит ld4 единиц урона и заставляет противников сделать спас-бросок против урона. Яд вызывает головокружение и потерю ориентации, что в свою очередь дает отрицательный модификатор –1 к броскам атаки, навыков и спас-броскам на протяжении 2d10 раундов. Несколько проваленных подряд бросков увеличивают продолжительность воздействия яда, но не его силу.

Натри, находящиеся на другом плане, могут заглядывать на Эфирную Границу. Тем не менее, персонажи-натри, проводящие более чем половину времени вне Эфира, навсегда теряют эту способность на 5-ом уровне. Таким же образом, яростная и независимая природа натри обычно дает им положительный модификатор +1 к спас-броскам против очарования и подобных заклинаний, но персонажи-натри теряют эту способность, если они жертвуют своей независимостью для того, чтобы работать в отряде.

Дети Нета (Нетлинги)

Дети Нета состоят из материи Демиплана, Который Живет. В результате этого, каждый ребенок является “аватаром” Нета, покидающим своего родителя для поиска смысла жизни на Эфирном Плане.

Дети Нета могут принимать различные облики в зависимости от цели, ради которой они были созданы. Те, которые выступают в роли эфирных посланников Нета, обладают базовой формой и активной формой. Базовая форма этих существ представляет собой розоватую, круглую мембрану, диаметр которой достигает 10 футов, а толщина – нескольких дюймов, которая резко утолщается в центре, формируя коричневатую выпуклость, диаметр которой достигает 1 фута. Волнообразные движения мембраны служат для передвижения каждого из детей в Эфире.

Сталкиваясь с другими существами на Эфирном Плане, нетлинг обычно принимает активный облик, пытаясь воссоздать приблизительный облик существа, с которым он сталкивается. Сначала, центральная выпуклость нетлинга вытесняет из своей глубины грубое подобие лица, потом голову, шею, торс и так далее, после чего мембрана начинается поглощаться возникшим телом, переходя в его материи и ткани. Этот процесс занимает 1 раунд, после чего нетлинг отдаленно напоминает расу скопированного существа, но не само существо. Нетлинг не может воссоздать одежду, предметы или оружие, и при этом он сохраняет свою розовато-коричневую окраску. Как только нетлинг скопировал определенный облик, он может при необходимости воссоздавать его в последующем вновь и вновь.

Оказавшись в активной форме, ребенок начинает говорить на одном из языков,

“запрограмированных” его родителем – в число этих языков входит и планарное торговое наречие, на котором обычно говорят в Сигиле и среди эфироходцев. В действительности, дети Нета являются продолжениями самого демиплана, и они не считают себя свободными и независимыми существами. Если они возвращаются к Нету, то они вновь поглощаются живым демипланом для передачи ему всех полученных знаний. Первые слова нетлинга, обращенные к незнакомцам, всегда остаются одними и теми же: “У Нета есть вопросы”. Вопросы нетлингов обычно включают в себя следующие:

- Где я?
- Эфирный План? Что такое Эфирный?
- Есть ли еще какие-то места кроме Нета и Эфира?
- Являетесь ли вы порождениями Нета? Чьими порождениями вы являетесь?
- Что такое свободная воля?

Тот, кто пытается ответить хотя бы на один из этих вопросов, в определенной степени удовлетворяет любопытство ребенка, но из-за того, что его знания относительно космологии очень ограничены, и он даже представить себе не может бесконечные миры, заполненные уникальными индивидуальностями, эти ответы, скорее всего, будут только порождать новые вопросы. В определенный момент, существам, которым задаются вопросы, может все это наскучить, и они захотят уйти. В это мгновение ребенок делает бросок реакции по Таблице 59: Реакции на Столкновения, представленной в Книге Мастера. Любой результат, за исключением враждебного, означает, что ребенок полностью удовлетворен полученными знаниями и покидает своего собеседника или просто перестает задавать вопросы, “безмолвно следуя” за тем, с кем он только что говорил. Враждебный результат означает, что ребенок все еще не удовлетворен, и в результате этого решает поглотить того, что пытался ответить на его вопросы, чтобы получить ответы напрямую.

Очень редко дети становятся бродячими. В этом случае ребенок становится независимым, и больше не служит Нету в качестве покорного продолжения. Бродячие дети обычно избирают активный облик, который наиболее привлек их, и пытаются выжить без помощи своего родителя. Конечно же, даже самостоятельные дети все еще принадлежат Нету, и должны постоянно бороться с врожденным желанием вернуться и воссоединиться с Живым Демипланом. Независимые дети могут стать игровыми персонажами, как описано ниже.

Дети Нета: AC 5 {3}; MV 12 {24}; HD 13; THACO 7; #AT 1: Dmg 1d10 (кислотное поглощение) или в зависимости от оружия; SA Поглощение; SD Регенерирует 1 хит-поинт в раунд, если ему удается поглотить живое существо в течение последних 24 часов; MR 35%; SZ Средний (10 футов в диаметре (мембрана) или 5-6 футов высоты); ML Устойчивая (11); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Нейтральное; XP 6,000.

SA—*Поглощение:* Пытаясь поглотить другое органическое существо, нетлинг должен нанести ему удар открытой ладонью (или другой конечностью) во время пребывания в облике гуманоида. Противники, пропустившие удар нетлинга, получают 1d lO единиц урона из-за выделяющей кислоту поверхности ладони. Если результат броска атаки нетлинга превышает необходимый результат на 4 или более пунктов, то он автоматически принимает свою основную форму и начинает поглощать жертву со скоростью ld10+4 хит-поинта в течение каждого раунда. Когда количество хит-поинтов жертвы достигает –10, она полностью поглощается нетлингом, и тот получает 1d l0 воспоминаний жертвы (заклинания так же считаются воспоминаниями). Когда жертва поглощается таким образом, существа, пытающиеся оторвать нетлинга от неё, просто сами проваливаются в его тело и начинают поглощаться. Единственным способом остановить поглощение является убийство нетлинга.

Дети Нета, как игровые персонажи

Из-за того, что дети Нета, живого демиплана, очень редко обладают личностью и разумом,

отдельными от личности и разума их создателя, подобные игровые персонажи должны встречаться очень и очень редко. Эти нетлинги отбрасывают их основной облик, принимая гуманоидную или близкую к гуманоидной форму, которую и используют чаще всего.

Доступные классы: Боец, Вор, Маг (без специализации на школах). Нетлинги могут брать двойные классы. Нетлинги не могут становиться жрецами или представителями любых других классов, которые обладают заклинаниями жрецов, так как подсознательное знание их истинного создателя делает все подобные занятия бессмысленными.

Максимальный уровень: 9-ый (11-ый, если основой атрибут нетлинга-персонажа достигает 18).

Расовые способности: Нетлинги добавляют 1 пункт к показателям их Силы и Интеллекта, и отнимают 1 пункт от Ловкости и Телосложения.

Пасхальное яйцо: Я ненавижу Эксосет (Exocet)!

Обладающие свободной волей нетлинги живут от 100 до 600 лет; продолжительность жизни ребенка Нета зависит от количества раз, которое он изменял свой облик (смотрите ниже). Те нетлинги, которые изменяют свой облик достаточно редко, могут дожить до 600 лет, тогда как преображающиеся раз в месяц или чаще едва доживают до 100. Точное соотношение числа преображение и отведенных лет варьируется от нетлинга к нетлингу (и определяется Мастером).

У игровых персонажей-нетлингов нет своего родного языка; тем не менее, они могут общаться со всеми остальными нетлингами с помощью прикосновение. Кроме того, нетлингу известен общий планарный язык и 1d4 других языков, знание которых даруется ему Живым Демипланом, когда его ребенок впервые выходит в окружающий мир.

Нитлинги развиваются так, как и обычные существа, начиная с 1-ого уровня в избранном ими классе. Игровые персонажи-нетлинги не обладают 13 Хит Дайсами “верных” детей Нета, как впрочем, и 35% магической сопротивляемость. На самом деле, разрыв со своим владыкой уменьшает магическую сопротивляемость нетлинга до 3%. Очевидно, сила, которая гарантирует верное служение нетлинга, неразрывно связана с ментальными барьерами, дарующими такую магическую сопротивляемость и Хит Дайс. Игровые персонажи–нетлинги должны начинать с 1-ого уровня и получить собственный опыт для того, чтобы увеличить свои силы – хотя их магическая сопротивляемость никогда не повышается выше 3%, когда они отделены от Нета.

Все дети Нета могут изменять свой облик, принимая приблизительные формы других живых существ. Нетлинги не могут превращаться в отдельных существ, и при этом не получают заклинательных или магических способностей представителей расы, которым они уподобляются – хотя, к примеру, выросшие крылья могут предоставить им ограниченную способность летать (по решению Мастера) при условии хороших тренировок. Игровые персонажи-нетлинги были вынуждены избрать себе один из данных обликов для продвижения по уровням и совершения подвигов. Они так хорошо вжились в свою роль, что члены данной расы с 95% вероятностью готовы увериться в том, что нетлинг действительно принадлежит к их народу. В конце концов, и сам нетлинг начинает думать, что это его настоящий облик. Тем не менее, нетлинги иногда изменяют облик для того, чтобы получить определенное преимущество (например, для того, чтобы проскользнуть в очень маленькое отверстие или уподобиться представителю другой расы). Подобные преображения всегда имеют свою цену: Каждый раз, когда игровой персонаж-нетлинг изменяет свой излюбленный облик, существует 5% вероятность того, что он “утратит связь” с навыками и классовыми способностями, полученными в этом облике; подобный невезучий нетлинг теряет 1 уровень опыта. Подобные потери уровней не могут опустить уровень персонажа-нетлинга ниже 1-ого уровня.

Нетлинг так же может поглощать других органических существ (этот процесс полностью описан

в разделе о Детях Нета), но только в самых отчаянных ситуациях. Если независимый нетлинг поглощает другое органическое существ, то он возвращается в свою основную форму и с 65% вероятностью теряет 1 уровень. Кроме того, поглощение других существ дает 5% кумулятивную вероятность того, что герой-нетлинг забудет о своей независимости и будет вынужден вернуться к своим старым убеждениями и заданиям, что заставит его немедленно отправиться к Живому Демиплану, чтобы доложить обо всем, что ему удалось узнать. Если его товарищам не удаться остановить его и вернуть ему его прежнюю личность (с помощью заклинания *восстановления* или *желания*), то ребенок Нета навсегда сливается с Демипланом, Который Живет.

Фазовый паук

Иногда принимаемые за неогов или драйдеров и именуемые планарными пауками в некоторых мирах Прайма, фазовые пауки являются разумными арахнидами с большой грудной клеткой и напоминающей человеческую головой. Чертой, которая выделяет фазовых пауков среди всех остальных им подобных, является их врожденная способность перескакивать с плана на его Границу и обратно.

Другим существам неведомо то, что фазовые пауки обладают большими логовами, построенными из паутины в Эфире (как на Глубине, так и на Границе) и появляются на других планах только в поисках пищи. Некоторые фазовые пауки живут в основном на материальных планах, но эти существа скорее являются исключением из общего правила. Подобно многим более привычным арахнидам, фазовые пауки Эфира не являются сплоченной расой, а существуют отдельными выводками (племенами), каждый из которых охотится на своих праймовых территориях. Иногда выводки фазовых пауков объединяются, но чаще они вступают в конфликты из-за территориальных разногласий.

Логова фазовых пауков на Глубине были созданы из паутины тех немногих и особенно одаренных пауков, которые научились создавать нити из стабильного эфира. (Большинство фазовых пауков способно создавать нити только из стандартного эфира, рассеивающиеся спустя ldl00 часов). Стабильные паутины полезны не только для фазовых пауков, создающих свои логова, но и как прекрасный товар, обладающий немалой ценностью для других обитателей Эфира. Смотрите раздел “Паутина Оммиад” на странице 89 в качестве примера логова фазовых пауков, расположенного в Глубоком Эфире.

Когда они охотятся на других планах, фазовые пауки материализуются, атакуют свою жертву сзади и переходят в эфирное состояние, и все это – в течение одного раунда. Если жертва оказывается слишком сильной, то фазовый паук возвращается обратно на свою родную территорию, предпочитая поискать более уязвимую добычу. Если происходит невозможное, и отважная добыча следует за пауком на Эфирную Границу, то хитрый арахнид использует обратный вариант своей тактики и атакует своего противника с основного плана, пока тот вынужден пребывать на Границе. (*Книга Монстров*).

Фазовый паук: AC 7 {7}; MV 6, Wb 15 {6, Wb 15} ; *HD* 5+5; THACO 15; #AT 1; Dmg ld6 + яд (укус); SA Фазирование, яд; SZ Огромный (14 футов в диаметре); ML Чемпион (15); Int Низкий (5-7); AL Нейтральное; XP 1,400.

SA—Фазирование: Может по желанию перемещаться между планом и Границей. Фазовые пауки материализуются, атакуют сзади с положительным модификатором +4, и вновь становятся эфирными в течение одного раунда, накладывая отрицательный модификатор –3 на броски инициативы противников. Если фазовый паук выигрывает инициативу с разрывом более чем в 4 пункта, то его атака является такой быстрой, что противник не успевает ответить на неё.

Яд: Жертвы, которые были укушены пауком, должны сделать спас-бросок против яда (тип F) с отрицательным модификатором -2 или умереть.

Фирблас

Высокая, сухопарая гуманоидная раса, которая во время пребывания на Основном Материальном Плане как будто бы парит над землей, разделяет эту и другие особенности с дабусами Сигила. Обе расы чем-то напоминают друг друга, хотя фирбласы выглядят несколько светлее и моложе, чем дабусы, и лишены рогов. Обе расы используют странные (хотя и несколько различные) методы визуального общения.

Обладающие телепатическими способностями фирбласы проецируют свои слова на языке предполагаемого собеседника в воздухе у себя над головой. Одновременно странник видит только 10 слов, и потому желающему общаться с фирбласом путешественнику следует научиться быстро читать. Неграмотные глупцы вообще не могут понять их.

Хотя их часто встречают в Эфире, где они обитают на свободно дрейфующих островках, в действительности фирбласы происходят с демиплана, который они именуют *Инфирблау*, города-королевства, заполненного высокими башнями, вырезанными из живого камня. Ходят слухи о том, что Инфирблау является одним из самых старых демипланов, хотя никому не известно, создали ли его фирбласы собственными силами или просто нашли его и поселились там. Этот демиплан довольно сложно найти. Это огромный город, который, кажется бесконечным и постоянно расширяющимся, когда страннику удается попасть туда. Миллионы фирбласов обитают в этом месте, хотя создается такое впечатление, что все они каким-то образом знают друг друга. (*Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*).

Фирблас: AC 8 или 1 (пластинчатый доспех); MV 9; HD 5; THACO 15; #AT 1; Dmg ld4+1 (кулак) или в зависимости от оружия; SA *Гипнотический узор* и *совет,* оба 1 раз в день; SD *Чтение мыслей,* ½ урона от атак, основанных на холоде или тепле, иммунитет к заболеваниям, яду, очарованию, совету и контролю, основанному на вербальных командах; MR 20%; SZ Средний (6 футов высоты); ML От Устойчивой до Элитной (11-14); Int От Высокого до Гениального (14-18); AL Нейтрально-Доброе; XP 1,400.

Примечание: Класс Защиты (AC) и Движение (MV) отражают статистики существа на демиплане Инфирблау.

Плазмоид

Рожденные в яростном сердце эфирного циклона, слишком близко подошедшего к занавеси элементального плана, плазмоиды являются существами, состоящими из стабильного эфира и грубой элементальной материи. Злобная природа плазмоидов отражается в их облике: они напоминают гуманоидные скелеты, скрытые пеленой земли, огня, воды или воздуха. Хуже того, некоторые плазмоиды разрастаются до такой степени, что их скелетные формы можно назвать только “гигантскими”. Не заключающие союзов ни с кем, плазмоиды являются ренегатами, которые несут лишь боль и смерть тем, кто пересекает им дорогу, идущую через Глубокий Эфир и область Границы соответствующего Элементального Плана. К счастью, плазмоиды не могут покидать Эфир на значительное количество времени. *(Приложение Монстров Мистары).*

Плазмоид: AC {0} ; MV {12} ; HD 6; THACO 15; #AT 2; Dmg 2d6/2d6 (коготь/коготь); SA *Элементальное облако;* SD Иммунитеты, *регенерация*; SW Зависимость от элементов; SZ Средний (6 футов высоты); ML Элитная (13); Int Средний (8); AL Хаотично-Злое; XP 3,000.

SA – Раз в раунд плазмоид может пожертвовать десять хит-поинтов для того, чтобы создать *элементальное облако*, состоящие из частичек его элемента. Диаметр этого облака достигает 30 футов, а в центре его находится сам плазмоид. Оказавшиеся в облаке существа получают 20 единиц урона в течение каждого раунда (успешный спас-бросок против разящего дыхания уменьшает урон вдвое). Облако существует в течение ld6 раундов.

SD—Обладает иммунитетом к яду и обычному оружию. Магическое оружие наносит только тот

урон, который дает им их уровень зачарования

Регенерация: Плазмоид регенерирует 1 хит-поинт в раунд до тех пор, пока находится в контакте со своим элементом. Магические атаки, основанные на элементе плазмоида, добавляют ему на 3d6 раундов количество Хит Дайсов, равное уровню заклинателя.

SW—На планах, отличных от Эфирного или их родного плана, плазмоиды теряют 1 Хит Дайс в течение каждого раунда, пока не погибают.

Плазмоид, гигантский: AC {-4} ;MV {12} ;HD 12; THACO 9; #AT 2; Dmg 3d6/3d6 (коготь/коготь); SA *Элементальное облако;* SD Иммунитеты, *регенерация*; SW Зависимость от элементов; SZ Большой (12 футов высоты); ML Чемпион (15); Int Средний (8); AL Хаотично-Злое; XP 9,000.

Примечание: Гигантские плазмоиды обладают всеми способностями, указанными выше для обычных плазмоидов.

Раббиун

Змееподобные руббиуны летят, подобно копьям, через Глубокий Эфир, пытаясь избежать всех существ, превышающих их размерами. В действительности, раббиуны являются обычными животными, мигрировавшими в Эфир много сотен лет назад. Это спокойные и не агрессивные существа, не обладающие выдающимися интеллектуальными способностями. Большинство странников предпочитает не общаться с этими существами, напоминающими змей, окрашенных в яркие цвета. Эфирные странники часто видят стаи раббиунов, которые летят сквозь туманы, поглощая питательные вещества из окружающего их Эфира. Эфирные путешественники иногда охотятся на раббиунов и подают их к столу в особых случаях. (*Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*)

Раббиун: AC {9} ; MV {36} ; HD ½; THACO 20; #AT 1; Dmg ld2 (укус); SZ Маленький (2 фута длинны); ML Ненадежная (2-4); Int Звериный (1); AL Нейтральное; XP 15.

Шеду

Шеду скитаются по Эфирному Плану (так же, как и по Астральному, и по жарким, засушливым областям Прайма), следуя идеалам добра, помогая союзным им существам и сражаясь со злом. Но помните о том, что шеду не являются бездумными филантропами. На самом деле, это могучие странники, одаренные необычной физической и ментальной (психонической) силой, которой их наделила какая-то добрая сила. Странникам, преследующими злые цели, следует действовать особенно осторожно, когда они ухитряются перейти дорогу коням с крыльями и бородатыми, гуманоидными головами. С другой стороны, отчаянно нуждающиеся в помощи путешественники, могут попытаться обратиться к тому, кто на первый взгляд является обычной крылатой лошадью – после более близкого знакомства герои могут понять, что они столкнулись с шеду. *(Книга Монстров).*

Младший шеду: AC 4; MV 12, F1 24 (C); HD 9+9; THACO 11; #AT 2; Dmg ld6/1d6 (копыта); SA Псионика; SD Псионика; SZ Большой (как у мула); ML Чемпион (15-16); Int Выдающийся (15-16); AL Законно-Доброе; XP 8,000

Псионические возможности – #AT 1, MTHACO 11, MAC 3, Lv 9; PSP 100; Псионические Атаки – Все; Псионические Защиты – Все; Псионические дисциплины – *астральная проекция, контакт* (если используется Полная Книга Псионика), *эктоплазматическая форма, эмпатия, связь разумов* + 3 любых дополнительных науки и 5 дополнительных посвящений.

Старший шеду: AC 2; MV 15, Fl 30 (B); HD 14+14; THACO 5; #AT 2; Dmg 3d6/3d6 (копыта); SA Псионика; SD Псионика, постоянно находится под воздействием *заклинания защиты от зла в радиусе 10 футов; SZ* Большой (как грузовая лошадь); ML Бесстрашная (19-20); Int Гениальный (17-18); AL Законно-Доброе; XP 15,000.

Псионические возможности – #AT 1, MTHACO 3, MAC 0, Lv 14; PSP 200; Псионические Атаки – Все; Псионические Защиты – Все; Псионические дисциплины – *астральная проекция, видение ауры, управление телом, ясновидение, яснослышание, контакт* (если используется Полная Книга Псионика), *чувство опасности, межпространственная дверь, межпространственный переход* (dimension walk)*, *доминирование, эктоплазматическая форма*, сдерживание энергии, недивимость*, *массовое доминирование, метаморфоз, связь разумов, молекулярное возбуждение, молекулярное манипулирование, чтение объекта, постгипнотическое внушение* (post hypnotic suggestion), *познание* (precognition), *вероятностное путешествие* (probability travel)*, *чувствительность к психическим выражениями, телекинез, телепортация**.

* указывает силы, не требующие затраты PSP

Теритран

Спящие в склепах протоматерии, дрейфующих на Глубине, гуманоиды, известные, как теритраны, дремлют до тех пор, пока их не потревожит могучая магия волшебников с приграничных планов. Способные чувствовать большие вспышки магической энергии – даже во время своего эфирного сна – уродливые, безволосые теритраны просыпаются в очень дурном настроении. Они сердито поднимаются со своих лож, проходят через лабиринты своих убежищ (заполненные лишенными своей магии артефактами и костями убитых магов), проходят через занавесь потревожившего их плана и, наконец, находят своих обидчиков, часто затягивая их обратно на Глубину. Истина в том, что теритраны пожирают сердца обидевших их магов, хотя кажется, будто им не нужна подобная пища. Странные многопространственные лабиринты, окружающие палаты для сна теритранов, по слухам хранят в себе тайну способности этих существ перемещаться между планами, хотя так это или нет, остается неизвестным.

Путешественники на Глубине должны остерегать теритранов, которые только что расправились со своими обидчиками – около недели теритран продолжает ожидать чего-то в своем логове, неспособный заснуть, или даже от скуки начинает бродить по Эфиру. Странники, сталкивающиеся с раздраженным теритраном, должны избегать даже малейшей провокации. Тот, кто приближается к ним соответствующим образом, всем своим видом убеждая теритрана в своей безобидности, может услышать от него что-то интересное посредством телепатии, так как теритраны общаются только таким образом, если вообще общаются с кем-то. Какова цель глубокого сна теритран и каковы причины ненависти, которую они испытывают к магии? Этого не знает никто, но в течение прошедших лет выдвигалось немало любопытных теорий.

Потревоженный теритран может сражаться двумя острыми когтями. Хуже того, у рассерженного теритрана есть множество магических способностей и сил. Когда он оказывается на других планах, теритран все еще кажется несколько призрачным и не таким материальным, как обычные существа. Большинство теритранов переносит своих жертв в Эфир для того, чтобы покончить с ними. Они используют свои магические способности для того, чтобы отогнать союзников обидевшего их мага, и полагаются на свою магическую сопротивляемость во время нападения на самого заклинателя. (*Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*).

Теритран: AC3 {6}; MV 15 {18}; HD 5+1; THACO 15; #AT 2; Dmg ld8+1/1d8+1 (коготь/коготь); SA Заклинательные способности; SD Может быть ранен на Прайме только серебряным или магическим оружием; MR 50%; SZ Маленький (4 фута высоты); ML Средняя (9-10); lnt От Низкого до Среднего (7-9); A Законно-Нейтральное; XP 2,000.

SA— *Заклинательные способности*: Определение магии по желанию. Кроме того, может использовать следующие четыре силы 16 раз в день (6 раз в день за пределами Эфирного Плана):

- *Вспышка энергии.* Наносит 4d8 единиц урона каждому, кто находится в радиусе 10 футов, спас-бросок против заклинания уменьшает урон вдвое. (На Прайме вспышка энергии действует, как *слово силы: оцепенение*).
- *Высасывание энергии.* Высасывает у волшебника все запомненные им заклинания, а у магического предмета всю его силу (или заряды) в том случае, если не был сделан спас-бросок против разящего дыхания. Рассматривайте заклинателей так, если бы они потратили все свои заклинания на этот день.
- *Нанесение серьезных ранений.* Атаки когтями теритрана усиливаются настолько, что теперь каждая из них наносит 2d8+1 единиц урона. Для избежания этого воздействия не делаются спас-броски.
- *Транспортировка.* Позволяет теритрану передвигаться между Эфиром и Праймом. При этом он может захватить с собой одно существо, хотя для транспортировки сопротивляющегося существа теритрану понадобится провести успешную атаку когтями. Жертва не получает спас-бросок для избежания этого воздействия.

Пожиратель мыслей

Кристалл, где твой паршивый огненный шар!
Быстрее, пока не стало слишком поздно!
-Укек Ордел,
указывающий на приближающуюся стаю магранов

Пожиратели мыслей являются пловцами Границы, которые ныряют на приграничные планы в поисках острых умов; психическая силы и высокий интеллект, литературно выражаясь, служат для этих монстров “духовной пищей”. Облаченное только в эфирный туман, тело пожирателя мыслей напоминает скелет, обладающий головой, напоминающей голову утконоса и перепончатыми костяными лапами. Пожиратели мыслей практически не представляют опасности для других эфирных странников, и их довольно легко уничтожить. Если пожиратель мыслей оказывается на другом плане, то он быстро исчезает из-за отсутствия эфирных туманов, “составляющих” его тело. Тем не менее, пожиратель мыслей может нанести находящимся на других планах существам немалый вред.

Пожиратели мыслей могут чувствовать психическую активность, магию и сильный интеллект на приграничных планах. Они питаются этими источниками, превращая мысленную энергию в единицы психической силы (PSP), которые они используют в размере 3 единицы в час для поддержания своего эфирного состояния. Если у них заканчиваются единицы психической силы, то они больше не могут оставаться в Эфире и исчезают. Заметьте, что пожиратели мыслей могут питаться с помощью других эфирных существ, но дело в том, что большинство обитателей Эфира может с легкостью убить пожирателей мыслей при обычных обстоятельствах.

Тем не менее, для материальных жертв пожирателей мыслей обычно невидимы; пожиратели иногда питаются незамеченными и нетронутыми до тех пор, пока не наедятся, или пока их жертвы не выйдут из области их воздействия. Хотя пожиратель мыслей обладает нормой движения равной всего 6, эфирное состояние существа позволяет ему проходит через материальные стены, потолки и другие препятствия так, если бы они не существовали. (*Книга Монстров*).

Пожиратель Мыслей: AC {9}; MV {6}; HD 3; THACO Нет; #AT0; Dmg Нет; SA Высасывние психоники, заклинаний и Интеллекта; SZ Маленький *(*3 фута длинны); ML неустойчивая (5-7); Int Нет; AL Нейтральное; XP 1,400.

SA—*Высасывание:* Находясь в радиусе 60 футов от избранной жертвы пожиратель мыслей высасывает по 10 PSP в раунд; поглощает любое произнесенное заклинание (получая по 5 PSP на каждый уровень

заклинания); высасывает одно запомненное заклинание в раунд; или навсегда вытягивает у жертвы 1 единицу Интеллекта (получая по 10 PSP за каждый поглощенный пункт Интеллекта), причем предпочитает делать это именно в таком порядке. Пожиратели мыслей питаются до тех пор, пока их жертвы не умрут или не убегут или пока они сами не насытятся (получив 200 PSP).

Психические возможности – #AT 0, MTHACO Нет, MAC 5, Lv 3; PSP 1d100+100; Психические Атаки – Нет; Психические Защиты – *Крепость Интеллекта* (IF), *Щит Мыслей* (TS); Психические дисциплины — *чувство психоники* (метапсионическая дисциплина, которая позволяет пожирателям мыслей осматривать другой план с его Границы в поисках потенциальных источников ментальной энергии).

Твин

Во имя света, он исчез!
Но я запомнил заклинание огненного шара этим утром…
—Кристалл
блестящий волшебник,
невольная жертва пожирателя мыслей

Эти паразитические существа очень редко встречаются в “непривязанном” состоянии на Эфирной Границе, напоминая теневые или дымные гуманоидные силуэты в туманной эфирной материи. Даже обитателям Эфира сложно заметить твинов. К сожалению, сами твины беспрепятственно находят себе носителей на приграничном материальном плане.

В действительности твин является паразитическим духом (хотя он не является нежитью), предпочитающим интеллектуальных носителей. Как только свободный твин находит подходящего хозяина (или если эфирный странник проходит мимо свободного твина), твин “становится тенью” хозяина, следуя каждому его движению. Как только твин находит себе носителя, он становится чем-то вроде едва заметной дополнительной тени на приграничном плане (для эфирного носителя или носителя, который оказывается в Эфире, твин выглядит так же). Спустя несколько часов пребывания с новым носителем, твин “связывается” с ним на длительный срок, так как эту связь может разорвать только смерть носителя или твина – ни один из них не может добровольно разорвать её. Если носитель твина умирает, то печаль, которую он испытывает от этой потери, заставляет его разорваться на части, рождая тем самым нового твина. После этого оба твина начинают искать себе нового хозяина.

Твины очень удачливы. Каким-то образом, благодаря их особенным связям с их носителями, твинам удается воздействовать на вероятность определенных событий в их окружении. К примеру, твин несколько увеличивает вероятность того, что меч его носителя нанесет успешный удар. В результате этого, носитель твина кажется довольно везучим тем, кто не подозревает о том, что за ним следует твин. Но удача, даруемая носителю твина, похищается у любого другого существа, находящегося рядом с ним, независимо от того, является ли оно другом или противником. Таким образом, странник с твином-паразитом, скорее всего, окажется проклятьем для потенциальных товарищей и будет обречен стать изгнанником.

В случае атаки на Эфире, твин сражается независимо от действия его хозяина. Во всем остальном он является совершенным подражателем. Если твин убит, то хозяин должен сделать успешный бросок потрясения или получить отрицательный модификатор –2 ко всем своим действиям на ld4 недели из-за необъяснимой печали.

Некоторые мудрецы подозревают, что твины некогда были частью планарной расы, именуемой кулин, которая обитала на Внешних Землях много тысяч лет назад. Однажды кулин заразились странной чумой хаоса, которая преобразила целую расу.

Кулин, мутировавшие сильнее всего, оказались на Астральном Плане в качестве деветов (смотрите *Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*), но некоторые из них сделали своим домом Эфир и стали твинами. Какая связь между двумя этими народами? Кажется, будто обеим расам не хватает специфических расовых особенностей и черт. Деветы подражают представителям других рас, а твины связывают свою жизнь с обитателями Прайма; кажется, что за исключением этих связей у обеих расам нет каких-либо целей или стремлений. (КНИГА МОНСТРОВ 14, *Книга Демонов).*

Твин: AC {10}; MV {как у носителя}; HD 1; THACO 20; #AT 1 (только в Эфире); Dmg в зависимости от оружия; SA Удача; SZ S (3 фута высоты); ML как у носителя или Неустойчивая (7); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Нейтральное; XP 15.

SA – *Удача*: Всякий раз, когда приходится сделать бросок, существо, на котором паразитирует твин, получает два броска вместо одного и может учитывать лучший результат. Другие существа, находящиеся в 50 футах от носителя, так же должны сделать два броска и учесть худший результат.

Ксилл

Напоминающие рептилий обитатели Эфирного Плана, ксиллы являются краснокожими гуманоидами с четырьями руками, которых страшатся все планы, соприкасающиеся с Глубиной. Конечно же, ксиллы (принадлежащие к Старшим Кланам) заявляют, что подобные страхи являются абсолютно необоснованными, но умные странники соглашаются с тем, что даже так называемые цивилизованные ксиллы скрывают какие-то темные секреты. Так как они общаются только телепатически, скрывать тайны от других им достаточно легко.

Ксиллы Младших Кланов редко используют оружие, предпочитают силу своих когтей и никогда не создают ничего своего, включая и свои дома в Эфире. Кажется, что они существуют только ради того, чтобы размножаться и совершать набеги на другие планы в поисках разумных носителей для своих яиц (все ксиллы могут по своей воле передвигаться между Границей и приграничными планами).

Ксиллы Старших Кланов создают инструменты, оружие и одежду и обитают в свободно дрейфующих городах, построенных на и из плотного эфира и материалов, похищенных с других планов. Старшие Кланы редко покидают Эфир, но если они встречаются с мироходцами, то их представители могут попробовать обменяться информацией и товарами с гостями Туманного Берега. Тем не менее, ксиллы Старших Кланов так же нуждаются в носителях для выведения своего потомства. Ходят слухи о том, что где-то на Глубине находится исполинский питомник/инкубатор, в котором человеческие рабы выращиваются и разводятся, подобно скоту, чтобы служить носителями яиц ксиллов.

Жертва парализующей атаки ксилла может ожидать скорого путешествия на Глубину. Как только ксилл достигает своего логова, он помещает в тело парализованной жертвы яйца. Яйца созревают в течение четырех дней (на протяжении которых заклинание *исцеления болезни* может спасти несчастного), после чего из них появляются личинки, начинающие проедать себе дорогу из тела носителя. Этот ужасающий процесс занимает семь дней (с этого момента только заклинания *желания* и *ограниченного желания* могут спасти жертву); носитель получает ld10+10 единиц урона на протяжении каждого дня пребывания в его теле личинок. В конце концов, из тела жертвы появляется 2d8 молодых ксиллов, убивающих несчастного в том случае, если он еще не оказался в книге мертвых. (*Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*).

Ксилл: AC {0}; MV {15}; HD 5; THACO 15, 13 с метательным оружием; #AT 4; Dmg ld4x4 (когти x4) ил в зависимости от оружия; SA Ошарашивание, парализация, некоторые ксиллы Старших Кланов могут быть жрецами 5-ого уровня; SD Эфирность; MR 70%; SZ M (4-5 футов

высоты); ML Элитная (15); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Законно-Злое; XP 3,000.

SA—Ошарашивание: Ксилл атакует внезапно пересекая Границу и обрушиваясь на избранных жертв (отрицательный модификатор ошарашивания –6). Атакующий ксилл сначала пытается обездвижить своих противников, используя две руки для того, чтобы схватить их, а оставшиеся две – для нанесения ударов.

Парализация: Если два когтя ксилла успешно наносят удар врагу (каждый из них наносит ld4 единиц урона), то в следующем раунде ксилл автоматически удерживает и кусает свою жертву. Укус не наносит урона, но заставляет жертву сделать спас-бросок против яда или утратить способность двигаться на ld4 часов. (У ксилла хватит яда всего на два укуса в течение каждых шести часов, и он не может укусить врага, которого не обездвижил).

SD—Эфирность: Процесс перехода в Эфир вместе с жертвой занимает у ксилла два раунда, причем на протяжении этого времени он абсолютно не может двигаться и теряет свою магическую сопротивляемость. Тем не менее, если ксилл исчезает, то ранить его становится гораздо сложнее (AC -1 в первом раунде планарного перехода и AC -3 во втором).

Достопримечательности Эфира: Особые столкновения

Просто задумайся на минутку, брат, - Эфир является бесконечным пространством. Это значит, что в нем гораздо больше достопримечательностей, чем может представить себе смертный. В действительности, невозможно даже составить список всех интересных эфирных достопримечательностей, но странник, как минимум, может узнать о некоторых из самых известных мест Эфира

Анавари: Разорванная Сфера Снов

Я плавал в море эфирности, и когда однажды я вдохнул воздух материальности, то едва не задохнулся.
- М'нтек Уок, обитатель Моря без Волн

Время от времени глыбы протоматерии, отдаленно напоминающие реальные ландшафты, приплывают на исхоженные эфирные пути. Большая их часть испаряется слишком быстро, чтобы заинтересованные странники могли рассмотреть их. На самом деле, многие из этих глыб являются практически полностью "растаявшими" глыбами снов из разорванной сферы снов, именуемой Аванари. Анавари существует возле занавеси, отмечающей границу Основного Материального Плана, но на самом деле она находится вдали от обычных миров и сновидений.

Аванари выпускает ld4 глыб снов на Глубину в течение каждых 24 часов. Эти сны обретают "реальность" благодаря присоединению протоматерии; тем не менее, большая часть дрейфующих глыб снов полностью рассеивается спустя ld l00 часов после их возникновения. До начала их распада, глыбы снов могут достигать 30-120 футов в диаметре и содержать в себе ld4 элементов, связанных со сферой снов (за исключением источника этого сна и её любимцев, описанных ниже).

Любопытные странники, которые прослеживают путь глыбы снов с помощью успешного броска навыка Чтения Эфирных Следов, могут обнаружить источник глыб снов спустя ld l00 часов путешествия – это разорванная сфера снов. Разрыв выглядит, как неровное отверстие, диаметр которого варьируется от 10 до 80 футов (размеры разрыва постоянно колеблются) со стороны Стены Цвета, которая граничит с Основным Материальным Праймом. Глыбы снов исходят из середины сферы снов, проходя через разрыв.

Взгляд, брошенный в разрыв, открывает идиллическую картину прекрасного ландшафта, скрытого золотой дымкой. Трава, деревья и даже маленькие озерка смутно видны через разлом. Маленькие птички перелетают с дерева на дерево, и их приглушенные песни слышны через разрыв в сфере снов. Тот, кто некоторое время наблюдает за сферой снов, замечает едва заметное движение в кронах деревьев, но дымка и расстояние не позволяют сказать большего.

Путешественники, которые обходят разрыв и переходят через занавесь на Границу, оказываются в месте, которое абсолютно не отвечает приятному ландшафту, который они видели через разрыв. Вместо этого они оказываются в опустошенном праймовом мире, который кажется безжизненным. Только красные дюны и скалы простираются во всех направлениях, и особенно любопытные глупцы, которые становятся материальными, вскоре понимают, что здесь недостаточно воздуха для того, чтобы дышать, или хотя бы для того, чтобы давление не заставило кровь несчастного хлынуть через его глаза, уши и другие отверстия. Проще говоря, этот мир не предназначен для жизни.

Тот, кто балансирует на краю разлома вскоре вновь оказывается на Глубине, и там вновь становится материальным (в отличие от формирующихся глыб снов, которые становятся реальными благодаря эфирной протоматерии). Проходя через разрыв, путешественники

сталкиваются с различными элементами сна, описанными ниже.

Внутри Анавари

Тот, кто физически входит в сферу снов подвергается практически незаметному превращению. Если раньше его материальное тело перешло в эфирное состояние, то теперь гость сферы снов становится элементом сна, превращаясь в свое воплощение снов, которое описано на странице 56. Конечно же, за исключением ощущения чего-то странного при первом переходе за грань сна, посетители Анавари практически не подозревают о своей новой природе и возможной опасности.

Внутри ландшафт, видимый через разрыв, остается таким же за исключением того, что золотая дымка отступает во всех направлениях, формируя открытое пространство, диаметр которого достигает приблизительно 600 футов. Вновь появляется сила тяжести, и золотой свет льется на землю с безоблачного синего неба. Дует прохладный ветерок, приносящий с собой аромат цветов и сосен, и его сопровождает веселое пение птиц.

Деревья

На краю каждой рощицы высота сосен не превышает 10-20 футов, но они постепенно становятся все выше и выше по мере приближения к её центру, и находящиеся посреди рощи деревья могут достигать 100-200 футов в высоту. В каждой из рощ растет густой подлесок, через который довольно сложно продраться. За исключением множества красочных птиц, в каждой из рощ обитает группа порожденных снами приматов.

Приматы очень напоминают обычных обезьян, за исключением ярко-зеленого оттенка их шкуры. В каждой рощице живет определенное количество обезьян, которое постоянно изменяется в зависимости от развития сна. Всякий раз, когда группа чужаков оказывается в 10 футах от рощи, существует 25% вероятность того, что обезьяна высовывает голову из древесной кроны. В половине случаев она просто начинает визжать, тогда как во всех остальных случаях она еще и бросает сосновую шишку в незнакомцев. Странники, которые ловят или бросают шишку обратно могут немножко поиграть с приматом, пока он снова не исчезнет в древесной кроне.

Агрессивные глупцы, которые сразу же убивают это существо, создают в сфере снов опасный резонанс. Начинают быстро собираться темные облака, и свет тускнеет. Теперь каждый раз, когда странники приближаются в новой роще на расстояние в 10 футов, оттуда появляется 1d10 приматов. Каждый из них наполнен энергией снов, в результате чего обычный Хит Дайс обезьян увеличивается в 10 раз, причем в соответствии с ним изменяются THACO, спас-броски и другие показатели. Эти “усиленные” приматы-чемпионы атакуют чужаков до тех пор, пока они не будут убиты, не покинут сферу снов или не убьют самих приматов (того, кто умирает в сфере снов, ожидают последствия, описанные в разделе “Приключения во снах” на странице 56).

За исключением приматов, каждая роща может служить домом и для других существ. Тот, кто желает исследовать эти места, обнаружит, что изнутри они гораздо больше, чем снаружи, и, как и подобает элементам снов, могут содержать в себе огромные башни, горы и новые расы порожденных сновидениями обитателей лесов.

Порождения снов, приматы: AC 8; MV 9; HD 1 + 1; hp 5 у каждого; THACO 19; #AT 1; Dmg 1; SZ Маленькие (3 у каждого); ML Бесстрашные (20); Int Звериный (1); AL Нейтральные; XP 35.

Порождения снов, усиленные приматы: AC -2; MV 12; HD 10+10; hp 60 у каждого; THACO 9; #AT 3; Dmg 2d6(x3); SZ Средние (6 у каждого); ML Бесстрашные (20); Int Звериный (1); AL Нейтральные; XP 1,400.

Дымка

Странники, входящие в дымку, оставляют сферу снов за спиной и становятся простым материалом для обычных снов, если им не удается сделать спас-бросок против магии смерти. Тот, кому удается сделать бросок, понимает, что дальнейшее продвижение означает окончательную утрату себя там, где возникают сны. Того, кто проваливает бросок, ожидает эта участь.

Пруды

Я слишком много спал прошлой ночью....
- Край Спурканс,
авантюрист и мечтатель с Прайма

В кристально чистой воде играет множество рыб самых различных оттенков. Странники, приближающиеся к пруду на 10 футов, с 25% вероятностью приветствуются порожденной снами русалкой, которая поднимается на скалу, чтобы игриво побрызгать водой в путешественников. Того, кто не обращает внимания на русалку или позитивно отвечает на её действия, не ожидает ничего плохого. Русалка ни при каких обстоятельствах не отвечает на вопросы, не считая тех, которые связаны с названием сферы снов (Анавари) и превознесением достоинств прозрачной воды и коралловых сокровищ, скрытых на дне. Бедняги, которые агрессивно реагируют на появление русалки, загоняя её в воду или убивая несчастную, вызывают такой же резонанс, как и в случае убийства примата, если не считать того, что теперь вместо разозленных обезьян появляются русалки.

Как и в случае с рощами, пруды потенциально могут содержать в себе многое из того, чего не видно с поверхности, включая бездонные глубины, затонувшие корабли, затопленные города и новые расы жителей вод, порожденные снами.

Порождения снов, русалки: AC 7; MV 1, Sw 18; HD 1 + 1; hp 5 у каждой; THACO 19; #AT 1; Dmg ld6 с кинжалом; SZ Маленькие (6 футов высоты); ML Бесстрашные (20); Int Очень Интеллектуальные (12); AL Нейтральные; XP 65.

Порождения снов, усиленные русалки: AC -2; MV 1, SW 18; HD 10+10; hp 60 у каждой; THACO 9; #AT 3; Dmg 3d6x3 с массивными коралловыми мечами; SZ S Огромные (16 футов высоты); ML Бесстрашные (20); Int Очень Интеллектуальные (12); AL Нейтральные; XP 1,400.

Игровая площадка Аны

Иногда я бужу Грампи, а иногда даю ему поспать.
- Ана, говорящая о своем любимом драконе, Грампи

Ядром Анавари является Игровая Площадка Аны. Качели, горки для катания, песочница и различные кубики, куклы и другие игрушки находятся на вершине низкого холма покрытого травой. Довольно большой пурпурный дракон, находящийся в состоянии дремы, обвился вокруг холма. На холме играет две фигуры.

Одна из фигур оказывается представителем народа зеленых приматов, обитающих на деревьях, хотя эта обезьяна явно обладает человеческими чертами. Другая фигурка оказывается маленькой девочкой лет восьми-девяти, которая одета в странные одежды, отражающие свет. Если девочка замечает странников, то она издает громкий смешок и кричит им с холма: “Идите сюда и поиграйте со мной и Джорджем, но только не будите дракона: он любит поспать!”

Эту девочку зовут Аной (Pr/f/человек/0 уровень/Нейтрально-Добрая) и она является источником этой сферы снов. Когда она улыбается, солнце начинает светить ярче, а когда она смеется – в небе появляется радуга. С другой стороны, её хмурый взгляд вызывает появление облаков, её слезы приносят с собой дождь и холодные ветра, а её гнев порождает молнии. Все дело в том, что Ана еще даже не догадывается о том, что она спит. Она не слишком задумывалась над ситуацией, в которой она оказалась, как, впрочем, и все

остальные существа, оказывающиеся во снах и на вопросы героев, что это за место, она отвечает, что это её игровая площадка.

Дальнейшие тщательные расспросы заставляют Ану серьезнее задуматься над сложившейся ситуацией и вопросом, как она оказалась в этом месте. В этом случае не так уж далеко до сердитых и хмурых взглядов, так как история, лежащая в основе нынешнего состояния Аны не столь уж весела.

Физическое тело Аны находится в состоянии стазиса на поверхности красного, мертвого мира, описанного выше. Она оказалась единственным выжившим человеком после попытки технологической колонизации, предпринятой обитателями другого мира, которые пришли из глубин космоса только для того, чтобы врезаться в красные пески. В недрах огромного кратера, который только недавно остыл, находится стазисная капсула Аны – каким-то чудом оставшаяся практически неповрежденной и действующей. Тем не менее, находящаяся внутри женщина получила некоторые физические травмы и теперь обладает разумом юной девочки, которая продолжает спать в вынужденном стазисе. Травма, вызванная крушением, смерть других колонистов и ужасный вред, нанесенный её разуму, каким-то образом забросили Ану в эту сферу снов. Стазисная капсула продолжает поддерживать в её теле жизнь, пока сама Ана видит сны. На самом деле, эта необычная комбинации всевозможных факторов, в конце концов, привела к тому, что сфера снов Аны разорвалась и оказалась на Глубине. Впавшая в детство женщина продолжает находиться без сознания, не подозревая о гибели всех людей, которые были ей дороги. Она уже бесчисленные годы беззаботно играет в этой сфере снов.

Если Ану начинают расстраивать задаваемые вопросы, благодаря которым герои узнают вышеупомянутую историю (рассказанную с точки зрения ребенка), зеленый примат, которого зовут Джордж, и который является одним из усиленных приматов, отписанных выше, пытается успокоить свою спутницу. Тем не менее, пурпурный дракон (любимец Аны и страж сферы снов, именуемый Грампи) просыпается с 5% кумулятивной вероятностью за каждый неприятный вопрос, заданный его хозяйке. (Дракон просыпается автоматически, если Ане угрожает опасность, или кто-то атакует её). Если дракон пробуждается, то он всеми своими силами защищает свою госпожу.

Если расстройство Аны достигает определенной степени, то она может полностью преобразить сферу снов. У игроков есть два способа положить конец сну Аны, если они желают этого. Прежде всего, они могут найти и спасти женщину из её стазисной капсулы; когда она пробуждается, сфера снов вспыхивает и исчезает. Второй способ (к которому, скорее всего, обратятся злые или дерзкие странники) состоит в том, чтобы убить воплощение снов Аны так быстро, чтобы Грампи, Джордж и другие обитатели сферы снов не смогли защитить её (в конце концов, она считает себя девочкой, и обладает соответствующими показателями). Подобное злое деяние убивает физическое тело Аны и сразу же уничтожает сферу снов, превращая все её элементы в ничто. Странников выбрасывает из сферы снов и уносит в Эфир, отправляя их в другие сферы снов, демипланы или перенося через Границу на один из Внутренних Планов или праймовых миров, в зависимости от желания Мастера.

Ана: AC 10; MV 9, HD 1-1; hp 5; THACO 20; #AT Нет; Dmg Нет; SZ Маленькая (4 фута высоты); ML Средняя (10); Int Средний (10); AL Нейтрально-Добрая; XP 15.

Грампи, порожденный снами дракон: AC -11; MV 9, F1 30, Jp 3; HD 23; hp 160; THACO 1; #AT 3 или 1; Dmg ld10+12/1d10+12/ 3d 10+12 (коготь/коготь/зубы) или 24d10+12 (разящее дыхание); SA воздействие на обычный огонь, пиротехника, нагревание металла, совет, гипноз, обнаружение драгоценностей; SZ Гигантский (100 футов длинны); ML Бесстрашный (20); Int Выдающийся (15); AL Нейтральное; XP 24,000.

Кузница Верящих

Предполагается, что её существование должно храниться в тайне, но все же некоторым

удачливым странникам удается наткнуться на кузницу, расположенную на просторах Эфирного Плана и принадлежащую Верящим в Первоисточник. Верящие являются одной из фракций Сигила – и, кажется, будто все фракции стремятся обзавестись неким инопланарным бастионом, который когда-нибудь сыграет решающую роль в идущей между ними веками войне философий. Кто знает? Возможно, они правы.

Хотя на улицах Сигила могут бушевать беспорядки, Кузница Верящих обычно остается незатронутой силами, обрушивающимися на штаб-квартиру этой фракции. В большинстве своем это объясняется непостоянностью связи Кузницы и Сигила: Изменчивый портал в палате совета Великой Литейной Города Дверей, ведущий в комнаты смотрителя Кузницы Верящих, открывается только на один день в году Сигила. Оставшуюся часть времени работающие в Кузнице должны использовать более окольные методы для связи с другими Верящими.

У Людей Богов (другое название Верящих), находящихся в Сигиле, есть хорошая причина для подержания работы кузницы – это единственно место во вселенной, где можно производить *знаки источника*. *Знаки источника* напоминают полупрозрачные камни мутновато-серого цвета, в середине которых клубится тьма. Человек Богов, обладающий *знаком источника*, может перейти в Эфир по собственному желанию из любой точки вселенной. Каждый *знак* срабатывает только один раз, а потом исчезает. Обычно только фактотумы или факторы, выполняющие поручения фактолов получают знаки; тем не менее, известны случаи, когда эти камешки попадали в руки не-Верящих, из-за промахов смотрителя.

Кузница Верящих представляет собой исполинский комплекс, расположенный в огромной глыбе стабильного эфира. Снаружи ничто не может подсказать страннику, что это место представляет собой нечто большее, чему обычную глыбу плотного эфира. На самом деле, глыба протоматерии, скрывающая в себе кузницу, является только одной из нескольких подобных глыб, хаотично дрейфующих в Эфире. Тем не менее, внимательность и удача могут открыть, что несколько бугорков на поверхности глыбы на самом деле являются замаскированными балконами, которые вырезаны так, чтобы сливаться с общей поверхностью. Балконы выводят в массивную, пустую галерею, где и находится основная кузница. Как это ни странно, но в области кузницы присутствует сила тяжести. Небольшие лестницы зигзагами вьются возле стен, связывая балконы с нижними уровнями.

Высокие горны, дымящиеся плавильные мечи, кузнечные мехи, трубы и пылающие печи для сжигания мусора занимают все это место, а между них мечутся небольшие фигурки. Это натри, привлеченные на службу к Людям Богов перспективой однажды стать богами. В любое время в кузнице работает смена из 50 натри, тогда как оставшиеся четыре смены отдыхают в галереях, предназначенных для сна, общения и развлечений.

Возле свода общей пещеры расположен большой, наполовину скрытый балкон. Он ведет в личные комнаты единственного Верящего, которого зовут Далтоном, который поставлен здесь для того, чтобы наблюдать за работой и производством *знаков источника*.

Далтону кажется, будто он провел здесь уже целую вечность; прошло свыше 50 лет с тех пор, как он сменил предыдущего смотрителя. Конечно же, 50 лет это долгое время, даже для тифлинга, и Далтон успел выработать полностью удовлетворяющее его расписание работы, включающее длительные прогулки, перерывы на чашку чая, объяснение новым рабочим-натри основ философии Верящих и каталогизирование *знаков источника*, произведенных за последнюю смену. (Учитывая всю непосильную работу в кузнице, только 1-2 *знака источника,* в конце концов, появляется из особым образом расправленных и выкованных частичек эфира в конце каждого дня).

Далтон не слишком любит незваных гостей. В действительности, из-за того, что Кузница предположительно должна быть тайной, он скорее прикажет смене из 50 рабочих-натри атаковать их, стараясь тем самым избежать возможной утечки информации о существовании Кузницы. Но при этом Далтон обожает экзотические виды чая – если незваный гость сможет подкупить эксцентричного тифлинга чем-то подобным или рассказать ему новости планов,

то, возможно, смотритель даст ему уйти. Более того, если ему принесут чай особенно высокого качества, то благодарный Далтон может даже подарить странникам *знак источника*.

Далтон: (P1/m/тифлинг/F8/Верящий в Первоисточник/Нейтральный): AC 3 *(браслеты защиты,* положительный модификатор Ловкости); Mv 12; hp 40; THACO 13 (12 с *длинным мечом +1*); #AT 3/2; Dmg 1d8; SZ Средний (5 футов и 5 дюймов высоты); ML Элитная (13); XP 975.

Сила 14, Ловкость 15, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 11.

Личность: "придирчивый", живет своей жизнью, исполнительный, всегда готов заключить сделку, если в ней фигурируют экзотические разновидности чая.

Особое снаряжение: длинный меч +1 (выкованный в Эфире), браслеты защиты AC 4, кольцо человеческого влияния (воздействует на натри), кольцо невидимости.

Дворец Амбара

Теперь каждому жителю Сигила известно, что фракции поддерживают существование крепостей или поселений на других планах, выступающих в качестве места отступления из военного танца (бесконечной философской войны за сердца и разумы всех Скованных) или в качестве твердынь для дополнительные сил, запасов и поддержки. Так если же Кузница Верящих является тайной, то где расположен дом Людей Богов за пределами Сигила?

Ответом на этот вопрос является Дворец Амбара, который находится на острове стабильного эфира, расположенного на Глубине. В действительности фактол Верящих живет в этом массивном здании из стекла и стали, возвращаясь в Сигил с помощью порталов, расположенных во дворце, и решая там ежедневные проблемы фракции. На самом деле, это не просто дворец фактола: в этом исполинском здании расположено множество дополнительных комнат и пристроек, в которых обитает множество высокопоставленных лиц (и даже обычных рабочих) Великой Литейной Сигила.

Это убежище воистину можно назвать одним из чудес Глубины. Большой опыт работы по металлу Верящих, позволил им создать целое произведение искусства: Готический стиль дворца отражен в его крыльях с высокими потолками, разукрашенными сводами и витражами. Но Амбар – являющийся полуэльфом с Внешних Земель – лично придал дворцу некоторые черты, превратившие его в миниатюрный рай. Все внутреннее убранство отражает эльфийскую чувствительность, что проявляется в произведениях искусства, позолоченной мебели и изящных вазах. Заполненные цветами сады цветут за пределами дворца, и они настолько роскошны, что странник может вообще забыть про то, что он находится в Эфире.

В отличие от многих крепостей фракций обитатели Дворца Амбара принимают гостей с открытыми объятьями. У них нет секретов от чужаков и странники могут найти убежище, пищу, отдых и даже лечение в этом месте за номинальную плату или хорошо рассказанную историю. Путешественник может услышать *очень* много хорошего об убеждениях Людей Богов, особенно тех, которые касаются самовыражения и возвышения, но чего еще можно ожидать в доме их фактола.

Светящееся Тело

Не один и не два исследователя Глубины сталкивались со Светящимся Телом во время его одинокого странствия через Эфирный План. Хотя видимость в Эфире всегда достаточно ограничена, туманы вокруг Светящегося Тела рассеиваются, в результате чего перед путешественниками предстает поразительное зрелище: небесное тело, состоящее из плотного эфирного ядра, окруженного туманной и сверкающей аурой испаряющейся протоматерии, которая занимает десятки миль в диаметре! Светящееся Тело не является стационарным; вместо этого оно медленно движется через Глубину, оставляя за собой след из туманов ярких цветов.

Светящееся Тело приходит из-за пределов известных эфирных просторов. Те, кому удалось проникнуть через её оболочку, рассказывают о том, что ядро из протоматерии оказывает значительное сопротивление всем попыткам зондирования, и что в нем периодически возникают краткие образы форм, существ и даже артефактов, напоминающих древние реликвии, пока давление оболочки, подобно напирающему бегемоту, не отбрасывает непрошеных зрителей. Старик Двухпалый рассказывал о том, что к одной из сторон эфирной кометы был прикреплен целый город зловещей формы, заполненный замерзшими созданиями неясной природы.

Вполне возможно, что Светящееся Тело на самом деле является огромной глыбой протоматерии, которой придала скорость некая отдаленная катастрофа. Внутренняя часть глыбы остается концентрированной и сжатой, но окружающие слои постепенно начинают испаряться и разрушаться. В ближайшем будущем Светящееся Тело испарится полностью, и станет еще одной эфирной легендой.

Ученый, которого зовут Кипвил Лиамс, считает, что Светящее Тело является единственным, что осталось от некоего мира, в котором наступил Армагеддон. Теперь сохранившиеся образы форм (или городов), которые иногда появляются перед странниками, представляют единственное напоминание о трудах и достижениях этого исчезнувшего мира и, возможно, о некоторых его сокровищах. Тому, кто интересуется исследованием Светящегося Тела, придется немало потрудиться уже для того, чтобы найти его, так как этот объект медленно минует известные части Моря Без Волн, и вскоре уйдет на новые эфирные дороги, чтобы никогда больше не возвращаться в известные пространства.

Замок на Краю Времени

Время является лучшим учителем. К сожалению, оно убивает всех своих учеников.
–Аониас, Сампфирный Маг, текущее местонахождение неизвестно

Вы когда-либо слышали о Временном Обществе Олефина? Если нет, то это неудивительно – эта группа мудрецов умерла свыше 400 лет тому назад и унесла с собой в могилу целое Королевство Олефина.

Никому в действительности неизвестно, что произошло там на самом деле, за исключением мага, которому удалось бежать из земли Олефина, которая погрузилась в волны праймового мира, где она некогда находилась. Этого мага звали Аониас, и сам он называл себя Сампфирным Магом.

Истина состоит в том, что Аониас и уцелевший ученик смогли спасти некоторые сокровища и знания Общества, которые они перенесли на Глубину, где и основали себе эфирный замок, который до сих пор плавает неподалеку от Демиплана Времени. Так Самфирный Маг решил продолжить исследования общества, связанные с различными временными феноменами, тем более, что теперь его лаборатории находились неподалеку от легендарного Демиплана Времени.

Через некоторое время Аониас исчез при загадочных обстоятельствах. Его единственный ученик Монтгомери, который теперь после многих лет обучения у Аониас стал знатоком, с которым стоит считаться, заявил, что Аониас эволюционировал в высшее существо и отправился на близлежащий демиплан, чтобы никогда больше не возвращаться. В отсутствие Аониаса, Монтгомери забрал себе мантию Сампфирного Мага. Важность титула “Сампфирный Маг” остается неизвестной, но очевидно, что использование этого имени

доставляет Монтгомери немало удовольствия.

Монтгомери до сих пор обитает в дрейфующем эфирном здании, которое он именует “Замком на Краю Времени”. На самом деле, оно больше напоминает цилиндр (похожий на башню, но в невесомом Эфире на самом деле не над чем возвышаться), построенный из материала, перенесенного сюда с Прайма, высота которого приблизительно равняется высоте пяти больших камней, поставленных друг на друга. Внутренняя часть этого шпиля подчиняется обычным условиям невесомости Эфирного Плана, и потому центральная открытая шахта связывает все комнаты вместо лестниц. Изящные металлические пластинки идут по одной из стен шахты, то вспыхивая светом, то наоборот скрываясь в темноте в соответствии с волей господина замка, и обеспечивая освещение в шахте. В каждой комнате есть несколько окон, но Сампфирный Маг обычно держит из закрытыми – особенно те, которые выходят на сверкающую жемчугом и серебром занавесь, которая ведет на Демиплан Времени и, по слухам, постепенно состаривает смертных, которые слишком долго смотрят на неё. В любом случае каждое окно закрыто на *волшебный замок* как изнутри, так и снаружи на 20 уровне заклинателя (работа Аиониаса).

Аиониас, первый Сампфирный Маг, сконструировал 10 големов из стабильной протоматерии для защиты башни от нежелательного вторжения и исполнения обязанностей слуг в мирное время. Аиониас назвал их эфирными големами, хотя они во всем отвечают описанию каменных големов, за исключением незначительных изменений, описанных ниже. Эфирные големы при обычных обстоятельствах просто прогуливаются по башне, но в любом момент они могут собраться все вместе для защиты башни или выполнения других обязанностей, которые поручит им Монтгомери.

Эфирные големы (10): AC 5 {3}; MV 6 {12}; HD 14; hp 60; THACO 7; #AT 1; Dmg 3d8 (кулаки); SA Могут быть ранены только магическим оружием +2 или с лучшим уровнем зачарования, замедление, становятся материальными; SD Заклинательные иммунитеты, регенерация; SZ Средний (6 футов высоты); ML Бесстрашные (20); Int Нет (0); AL Нейтральное; XP 10.000.

SA—*Замедление:* Накладывают заклинание *замедления* на всех противников, находящихся в радиусе 10 футов в начале каждого раунда.

Становятся материальными: Могут по желанию перемещаться между Границей и приграничными планами.

SD—Заклинательные иммунитеты: Иммунитет ко всем заклинаниям, за исключением *превращения камня в грязь* (замедляет големов на 2d6 раундов), *грязи в камень* (исцеляет все утраченные хит-поинты голема) и *камня в плоть* (делает голема уязвимым к обычным атакам в последующем раунде).

Регенерация: Регенерирует 1 хит-поинтов в течение каждых трех оборотов в ходе пребывания на Глубине.

Приближение к замку

Наблюдательный пункт. Между замком и занавесью Демиплана Времени дрейфует глыба протоматерии. Хотя эта глыба не слишком велика, она каким-то образом обладает гравитационным полем, которое равняется по силе 1/3 гравитационного поля Прайма. Время от времени Монтгомери приходит на эту глыбу для того, чтобы посмотреть на занавесь; в действительности, он проводит там около 25% своего времени. Иногда Сампфирный Маг отправляет на длинных металлических стержнях образцы органической и неорганической материи через занавесь для того, чтобы посмотреть на результаты этого. Множество 40-футовых железных стержней разбросано вокруг, некоторые из которых странным образом изъедены, расплавлены и/или загнуты. Кроме того, на вершине глыбы протоматерии лежит

множество металлических клеток с маленькими щелочками. Большая часть клеток пустует, но в ld4 находятся мумифицированные останки натри, тогда как в ld2 удерживаются очень печальные, но все еще живые натри. Монтгомери считает натри дикарями, и не чувствует никаких угрызений совести из-за того, что он ставит на них эксперименты. Конечно же, другие эфирные странники могут думать по-другому.

Путь. Тонкая, но широкая полоса стабильной протоматерии соединяет наблюдательный пункт с входом в Замок на Краю Времени. По мере продвижения к замку сила тяжести постепенно ослабевает, совсем не исчезает.

Внутренняя часть замка

Входной уровень. Как минимум два эфирных голема постоянно патрулируют коридор, ведущий от единственного входа в замок до центральной шахты. Они сопровождают гостей на протяжении всего коридора до самой шахты, где странники остаются дожидаться аудиенции у Сампфирного Мага. Агрессивные глупцы вскоре привлекут внимание каждого эфирного голема замка, как впрочем, и самого Монтгомери.

Стоящие в горшках растения и изящные произведения искусства расположены вдоль стен коридора. Часть коридора, расположенная прямо под шахтой, представляет собой удобную комнату для аудиенций, заполненную картинами и скульптурами; окружные комнаты включают в себя кухню и хорошо укомплектованные пищевые кладовки.

Второй уровень. На этом уровне находится столовая, небольшая гостиная, библиотека и музыкальная комната (несмотря на многолетнюю практику Монтгомери остается неважным арфистом). Обычно Монтгомери проводит в этих комнатах 25% своего времени. В библиотеке находятся исторические книги из множества различных праймовых миров, некоторые из которых, якобы, описывают события, происходившие миллион лет назад! Здесь можно найти множество полезной информации, если, конечно же, у странников будет разрешение Сампфирного Мага и большое количество времени для работы в библиотеке.

Третий уровень. Очевидно, что этим уровнем пользуются не слишком часто, так как все здесь покрыто плотным слоем пыли (пыль в Эфире накапливается гораздо дольше, чем на большинстве планов). На этом уровне расположены различные комнаты для гостей, каждая из которых обладает хитроумным замочным механизмом, который может быть активирован только из комнаты – все замки дают отрицательный модификатор -30% ко всем броскам открывания замков. На этом уровне так же находится небольшой храм младшей силы, именуемой Денеиром, которая покровительствует литературе и искусству. По слою пыли, лежащему в храме, можно определить, что Монтгомери почитает Денеира гораздо меньше, чем некогда Аиониас.

Четвертый уровень. Здесь расположена мастерская Монтгомери и его личный кабинет. При обычных обстоятельствах Монтгомери проводит около 25% своего времени в одной из этих двух комнат. Даже когда сам Сампфирный Маг находится на этом уровне, двери в эти комнаты закрытыми на такие же прекрасные замки, как и те, которые установлены в комнатах для гостей, которые описаны выше; тем не менее, Монтгомери может закрывать эти комнаты и с наружной стороны.

В мастерской находятся предметы, обычные для лабораторий волшебников других миров, включая такие вещи, как перегонные кубы, тигли, заполненные экзотическими химическими веществами, дисстиляционные трубки, весы, щипцы и представители множества странных видов, включая отдельные мумифицированные органы натри, полученные из-за близлежащей занавеси. В мастерской также находится начерченный на полу магический круг, который защищает волшебника от вызванных им существ, и множество странных таблиц, на которых начертаны альтернативные варианты хода времени.

В кабинете находится большой стол, несколько полок и разнообразные, но одинаково удобные, кресла и кушетки. Множество карт и примечаний, относящихся к разнообразным местам, находящимся на различных планах и в различных временах, может быть обнаружено здесь, как, впрочем, и магическая книга Монтгомери. Успешный бросок обнаружения секретных дверей позволяет обнаружить тайный ящик в столе, закрытый на замок, который можно вскрыть в случае успешного броска открывания замков. В ящике находится прикрепленный к его поверхности *хрустальный шар с яснослышаньем*. Попытка оторвать хрустальный шар от поверхности ящика с 95% вероятность уничтожает его.

Пятый уровень. Будучи некогда личными палатами Аиониаса, этот уровень теперь принадлежит Монтгомери, который проводит здесь оставшиеся 25% своего времени, отдыхая или дремая здесь. Комната украшена богатыми гобеленами, еще более экзотическими, по сравнению с расположенными ниже, растениями и произведениями искусства, а так же широкими окнами с видом на Эфир и близлежащую занавесь (хотя эти окна обычно остаются закрытыми). В этой комнате так же постоянно находятся два эфирных голема, полностью подчиняющиеся желаниями Сампфирного Мага.

Для некоторых Сампфирный Маг является другом, для других – мудрецом, а для тех, кто осмеливается помешать его исследованиям – ужасным врагом. Его отношение к посетителям варьируется от враждебного, безразличного и дружественного, в зависимости оттого, что хотят эти посетители, или что они готовы предложить в обмен на выполнение своих желаний.

Монтгомери, Сампфирный Маг: (Pr/m/человек/M10/Нейтральный): AC 2; MV 12; hp 33; THACO 15 (с *посохом ударов* (staff of striking)); #AT 1; Dmg ld6+3 + ударный урон *(посох ударов;* +6 или +9 в зависимости от того, затрачивается ли 1 или 2 заряда); SA Заклинания; SZ Средний (6 футов высоты); ML Средняя (9); XP 2.000.

Сила 12, Ловкость 17, Телосложение 15, Интеллект 17, Мудрость 13, Харизма 13

Личность: Осторожный, расчетливый, беспокоящийся в первую очередь об исследованиях “независимо от цены, которую за это придется заплатить”.
Оружейные Навыки (2): кинжал, посох.
Важные Неоружейные Навыки: знание занавеси, чувство направления, плетение туманов, гербализм, проникновение в иллюзии.
Особое снаряжение: браслеты защиты AC 5, *кольцо свободного действия, посох ударов* (66 зарядов), *кольцо материализации* (на Границе владелец кольцо может одеть его, материализуясь на приграничном плане; когда кольцо снимается, он вновь переносится на Границу).

Книга заклинания (5/5/4/3/3):1-ый уровень —языки, магические огни, определение магии, друзья, магический снаряд*, защита от зла, чтение магии*, уменьшение*, невидимый слуга*, знак волшебника, письмо; 2-ой уровень—продолжительный свет, определение зла, забывчивость*, отыскание предмета*, магический рот, луч ослабления*, страх*, паутина*, волшебный замок; 3-ий уровень— мерцание, яснослышание, рассеивание магии*, огненный шар, ускорение*, удержание человека*, молния, неуклюжесть (lob)*; 4-ый уровень – бездыханность*, очарование монстра*, межпространственная дверь, огненная ловушка, ледяная буря, магическое зеркало, малая сфера неуязвимости*, самопревращение, волшебный глаз; 5-ый уровень – вызов элементала, контакт с другим планом*, младшая эфирность, вызов монстра 3-его уровня, стабилизация протоматерии*, телекинез*, стена камня.*

*заклинания, которые запоминает Монтгомери.

Эмбрионит

Знания делятся на проверенные, непроверенные и мистические, между которыми существуют определенные различия. Эмбрионит попадает в область мистических знаний, если не сказать

большего. Все дело в том, что Эмбрионит считается насекомым, размером с планету, которое хранит в своего груди новый демиплан, протомир, который испускает небесное сияние сквозь полупрозрачную плоть своего родителя…м-да, это просто *должно* быть мифом.

Тем не менее, некоторые странники, обладающие довольно хорошей репутацией, утверждают, что они видели это существо. Это заставляет остановиться и задуматься. Если Эмбрионит существует, то откуда он пришел? Является ли он единственным в своем роде, или же это целое племя эмбрионитов? Какова его цель, и какие мысли скрываются в исполинском разуме этого существа? И что самое важное, что оно ест, когда испытывает голод – можно только надеяться, что не другие демипланы!

Группа из 12 эфироходцев, недавно зафрахтовавшая эфирный планарный крейсер, готовит его к очень длинному путешествию. Группу возглавляет Харк Долгое Молчание (Pl/f/человек/F7, Ill10/Эфироходец/Хаотично-Добрая). Цель Харк? Доказать существование Эмбриона, в которое до самой смерти верила её мать, и определить природу развивающегося демиплана внутри его.

Общество Эфироходцев

Если странник хоть раз слышал об Обществе, то, скорее всего, это была история о том, как эфироходцы занимаются исследованием Эфирного Плана. Не ошибитесь – Общество Эфироходцев действительно пытается проникнуть в истины безграничной Глубины; тем не менее, в процессе поиска этих истин Общество превратилось в нечто иное. Конечно же, этому способствовало и то, что глыба плотного эфира, на которой было основано Общество, обладала обычной силой тяжести, подобно большинству миров Прайма.

Все дело в том, что, создав постоянный Материнский Дом для своих членов, Общество заронило зерно будущего *сообщества*. Вскоре к Эфироходцам стали присоединяться странники, чувствующие запах наживы. Постепенно вокруг Материнского Дома Общества возник целый город, который назвали Фригольдом (весь этот комплекс именуется Фригольдом Эфироходцев или просто Фригольдом). Конечно же, Эфироходцы понимают преимущества экономического сообщества, связанного с их собственными занятиями, и потому всеми силами способствуют развитию города. Более того, некоторые члены Общества покинули свои комнаты в Материнском Доме и создали гильдии и различные заведения в городе Фригольде, что не могло не способствовать росту популярности Фригольда и привлечению туда многих эфирных странников.

Когда странники пронзают туманы, окружающие Фригольд Эфироходцев (эфирная материя, окружающая это место, достаточно тонка для того, чтобы весь город был виден тем, кто находится в радиусе 1 мили от него), они, скорее всего, направятся к Месту Посадки, искусственному пирсу, который выдается из гравитационного поля. Путешественники, приближающиеся к Фригольду с другой стороны или сверху, попадают в его поле притяжения, которое простирается на 250 футов во всех направлениях.

Место Посадки

Построенное для облегчения частым гостям ухода из этого места и возвращения во Фригольд, Место Посадки представляет собой большую постройку из стабильной протоматерии необычной силы и надежности. Ослепительно-белая поверхность Места Посадки протянулась на 500 футов от города к округлой платформе, диаметр которой достигает 50 футов. Платформа полностью расположена за пределами поля притяжения Фригольда, что дает путешественникам возможность безопасно войти и покинуть гравитационное поле. Обычно ldl0 людей постоянно заходит на посадку или выходит в открытый Эфир с этого места, и вполне возможно, чтобы один или два маленьких эфирных крейсера окажутся пришвартованными у края платформы. Тот, кто проходит через все Место Посадки, в конце концов, оказывается на поверхности Фригольда, возле Первого Дома.

Первый дом

Первый Дом, большая постройка из красноватого камня, служит первым источником информации для посетителей Фригольда. Он так же позволяет Обществу следить за тем, кто приходит на их остров и покидает его. Первый Дом управляется Джарвом Мурком (Pl/m/человек/F12/Эфироходец/Нейтрально-Добрый), которому помогает 30 охранников-натри, находящихся там, на случай непредвиденных ситуаций (P1/m/натри/F5/различное).

Джарв является дружелюбным человеком, который при этом всегда требует у странника, чтобы он назвал свое имя, пристрастия и цели посещения Фригольда. Миролюбивые путешественники могут многое узнать о самом Фригольде и его достопримечательностях, а так же получить совет направиться в Гостиницу для временного проживания. Враждебным путешественникам приходится иметь дело с Джарвом, и его отрядом натри, хотя в случае серьезного конфликта один из охранников поднимает красный флаг видимый из Материнского Дома общества (и из любого места Фригольда). “Красный флаг”, поднятый над Первым Домом (или над любым другим зданием Фригольда) вызывает очень скорое появление элитных сил из Материнского Дома, которые разбираются с проблемой, как это и описано в разделе о Материнском Доме.

Гостиница

В Гостинице каждый может найти хорошую пищу, товарищество, братьев по духу и удобные кровати. Лиза из Лорната (Pr/f/человек/T6, Ill7/Законно-Добрая) руководит этим заведением, собирая довольно приличную плату за каждую ночь, проведенную в гостинице – 1 золотую монету. Конечно же, сюда входит обед и завтрак, как, впрочем, и пара пинт домашнего эля, а то и больше, если у Лизы будет хорошее настроение. Кроме Лизы и пяти слуг (Pl/мужчины и женщины/различные/F2/различное), в Гостинице обычно находится от 6 до 12 путешественников из различных миров и планов. Слово “странные” едва ли может раскрыть всю суть здешних посетителей.

Лиза не является членом Общества, хотя она поддерживает хорошие отношения с этой группировкой. Пилигримы, желающие присоединиться к Обществу или пытающиеся получить аудиенцию у его глав, часто в промежутках между встречами отдыхают в Гостинице.

Материнский дом

Мы старались создать братство исследователей. Я думаю,
что мы полностью преуспели в этом. А потом,
мы преуспели еще раз. И еще. Я могу только
склонить голову перед всеми этими свершениями.
- Эгаллус Снолов, член-основатель Общества Эфироходцев

Это центральное здание Фригольда Эфироходцев как из-за своих внушительных размеров и архитектуры, так и из-за своих уникальных обитателей и функций. Каждому глупцу известно, что города Фригольда не было бы, если бы не было Материнского Дома Общества Эфироходцев. Все дело в том, что Материнский Дом исполняет функции базы операций, тренировочного зала, места жительства, политического центра, а так же хранилища информации и артефактов, связанного со всеми тайнами и загадками Эфирного Плана, открытыми обществом Эфироходцев.

Это довольно смелое заявление, но Общество действительно состоит из знатоков, которые желают познать все тайны Глубины и миров, с которыми она граничит. Особое ощущение счастья у эфироходцев вызывает тот факт, что Эфир является бесконечным. Таким образом, независимо от количества раскрытых ими тайн, перед эфироходцами всегда будут оказываться все новые и новые загадки. Общество всегда с радостью примет в свои члены размышляющего схожим образом странника (смотрите подкласс Эфироходец ниже).

Тот, кто уже обладает привилегией членства в обществе, может всегда остановиться в одной из комнат Материнского Дома. Конечно же, для сохранения членства каждый год необходимо платить определенные взносы; эфироходцы могут вносить как денежные пожертвования, так и просто новую информацию, собранную ими на Глубине. Библиотека Общества, скрытая в глубинах Материнского Дома, представляет собой целый кладезь информации, описывающий многие тысячи миров, демипланов, особенностей и личностей Моря Без Волн.

Каждый эфироходец обладает правом посещать ежемесячные встречи в Конклаве Общества (огромной палате Материнского Дома) и высказывать свое мнение в ходе обсуждения политики Эфироходцев; тем не менее, непосредственное управление Обществом осуществляет всего пять членов. Этот директорат состоит из высокопоставленных лиц, которые обладают необычной мощью, как тела, так и разума, и планарные знания которых значительно превышают знания других странников. Члены директората обычно находятся в Материнском Доме (или как минимум во Фригольде), хотя время от времени они проводят личные исследования на Туманном Берегу. В данный момент директорат состоит из следующих членов: Эгаллуса Снолова (Pr/m/человек/F9, M14/Эфироходец/Хаотично-Добрый); Арианы (Pr/f/эльф/M16, C8/Эфироходец/Законно-Нейтральная); Ома Свободного (P1/m/нетлинг/ F18/Эфироходец/Нейтрально-Добрый); Дарси Рассеянный Свет (Pl/f/бариаур/ M14/Эфироходец/Нейтральная); и Шаут Марла Дрима (Pl/m/земной генази/Pal 16/Эфироходец/Законно-Добрый), некогда член фракции Убийц Милосердия.

Кроме высокопоставленных лиц в Материнском Доме постоянно находится 50-100 других эфироходцев различных классов и уровней. Вдобавок к ним там же находится 35 представителей различных рас 0-ого уровня, которые занимаются обслуживание Общества. В Материнском Доме находится очень много комнат тех членов, которые в данный момент находятся в странствиях, и потому чаще всего большая часть комнат пустует, но при этом они в любое мгновение готовы вновь принять своих владельцев. Конечно же, находящиеся на испытательном сроке члены могут получить только кровать в общей спальне, пока им не удастся совершить какое-то исключительно полезное для Общества деяние. Многие из них обладают собственными домами во Фригольде или же проживают в Гостинице.

Чужаки чаще всего приходят в Материнский Дом Эфироходцев с целью получения какого-то редкого предмета, ингредиента или информации, которую невозможно найти где-то еще. Все эти вещи могут быть получены за соответствующую плату (хотя материальные предметы можно более дешево найти на Агоре). Иногда, тем не менее, странники решают стать частью Общества. Тот, кто обращается с просьбой о вступлении, должен отвечать определенным требованиям. Находящиеся на испытательном сроке члены, у которых еще нет подкласса, могут получить подкласс эфироходца в том случае, если они отвечают всем требованиям. Странники, у которых уже подкласс, могут стать членами Общества, хотя при этом они будут только называться эфироходцами (дополнительные навыки и особые преимущества этого подкласса игнорируются).

Город Фригольд

Около 500 жителей обитает в этом эфирном городе, и так как население города происходит не только из Эфира, но и из всех граничащих с Глубиной миров, здесь встречаются представители самых разнообразных рас. Несмотря на необычную местность, в которой расположен этот город, здесь можно найти все услуги и предприятия, которые встречаются во вселенной, включая кузницу, сыромятню, строительное агентство и другие подобные заведения. Конечно же, все материалы доставляют с других планов, и потому цены на эти и подобные услуги довольно велики. Одним из самых интересных ремесел, которым занимаются жители этого города, является *работа по эфиру*, так как владеющие этим искусством могут создавать предметы из стабильной протоматерии, при возможности пытаясь придавать им особые способности. Многие из них доступны на Агоре, рынке Фригольда.

Агора

Как обыденные, так и экзотические предметы могут быть обнаружены здесь, ибо в некоторой степени, Фригольд является Эфирным перекрестком. Одними из самых популярных товаров являются веревки из стабильной протоматерии (производимые фазовыми пауками), очень странные домашние зверушки с неведомых демипланов, и порожденные снами артефакты, которые достают в разорванных сферах снов.

Ферма

Множество маленьких, находящихся в корпоративном владении ферм и пастбищ, расположено на этой стороне Фригольда. Хотя значительное количество пищи и других материалов импортируется, большое количество пищевой и животной продукции, используемой обитателями острова, происходит с Фермы.

Новый подкласс: Эфироходец

Эфироходец является мастером использования всех преимуществ, предоставляемых ему особой окружающей обстановкой Эфирного Плана, и является идеальным подклассом для тех персонажей, которые планируют провести в Эфире значительное количество времени: тем не менее, лучше всего этот подкласс может подходить именно неигровым персонажам, с которыми скорее всего встретятся эфирные странники. Все эфироходцы являются членами Общества Эфироходцев, группы людей, которые основали свой дом в Эфире, и в результате этого развили множество новых методов и умений выживания и ориентирования в здешних туманах.

Требования: Эфироходец может быть представителем любого класса или пола, но при этом он должен обладать показателем Мудрости не ниже 12, и Интеллекта, который как минимум равняется 9.

Для того чтобы вступить в Общество Эфиироходцев (и получить этот подкласс), странник должен выполнить особое поручение. Обычно подобное поручение включает в себя доставку послания или свертка на один из отдаленных форпостов Общества, который расположен на Глубине. Очень часто подобная доставка связана с некой угрозой или опасностью, которую *необходимо* преодолеть для того, чтобы доставить послание туда, куда надо. Тот, кому удается успешно совершить путешествие через Эфирный План, становится членом Общества. Тот, кому не удается выполнить данное поручение, не получает предложение вступить в Общество, хотя в некоторых случаях ему дают второе поручение, после завершения испытательного срока в 12 месяцев. Добившиеся успеха странник должны провести шесть месяцев обучения под началом другого эфироходца, после чего они могут получить этот подкласс и членство в Обществе.

Тот, кто становится членом Общества Эфироходцев, не обязан находиться в Материнском Доме постоянно, но предполагается, что эфироходцы будут возвращаться туда время от времени и делиться полученными знаниями о новых демипланах со своими братьями. Тайные пароли и знаки, используемые членами общества для опознания друг друга не слишком сложно забыть, так как и пароли, и знаки периодически меняются, в результате чего эфироходец, долгое время находившийся за пределами Общества, должен будет запоминать их заново.

Предпочтительные школы: Волшебники-эфироходцы чаще всего специализируются в школе Изменений или Иллюзий/Фантасмагорий.

Запретные школы: Волшебники, специализирующиеся на школе Отречений или Гаданий не могут становиться эфироходцами.

Роль: Основное предназначение эфироходца состоит в исследовании Эфира и его возможном использовании, если торговые возможности открытых миров и демипланов позволяют ему сделать это. Среди праймов термин “эфироходец” вряд ли известен; очень сомнительно, чтобы они вообще слышали о чем-то подобном; тем не менее, эфироходцы иногда встречаются на

других планах, занимаясь торговлей экзотическими мехами, редкими специями и поразительными духами. Большинство покупателей даже не догадывается о том, что продаваемые товары на самом деле принадлежат к абсолютно иному плану!

В Эфире эфироходец считается абсолютным экспертом условий, опасностей и возможностей туманных пределов. Обладая особыми навыками и знаниями, связанными с Эфиром и его особыми законами, эфироходец может стать прекрасным проводником для каждого, кто пытается достичь отдаленного плана через Эфир. С другой стороны, эфироходец может стать ужасным врагом тем, кто пытается противостоять ему в этом нематериальном домене.

Оружейные навыки: Эфироходцы могут выбирать себе любое оружие, отвечающие стандартам и ограничениям их класса.

Дополнительные неоружейные навыки: Знание занавеси, укрепление (fortify) (смотрите раздел “Укрощение Эфира: Навыки” на странице 30).

Рекомендуемые неоружейные навыки: Эфирное зрение, проникновение в иллюзии, питание, плетение туманов.

Снаряжение: По желанию Мастера эфироходец может начать игру с одним из новых магических предметов, описанных на страницах 40-41.

Внешний вид: Обычно эфироходцы не принадлежат к одному классу, культуре или даже расе. Тот, становится членом Общества Эфироходцев, часто получает особую татуировку, которая остается невидимой (эфирной) на всех материальных планах, но в Эфире выглядит, как разноцветное, сияющее пятно.

Особые преимущества: Эфироходцы начинают игру со знанием одного постоянного портала, ведущего к определенному месту Глубины. Кроме того, эфироходцы обладают предметом, позволяющим им переходить в Эфир как минимум раз в неделю, пусть даже и временно.

Особые недостатки: Из-за того, что они испытывают такую страсть к Эфирному Плану и всему, что с ним связано, эфироходцы получают отрицательный модификатор *-2* ко всем броскам навыков, которые не связаны каким-то образом с Эфиром. Таким образом, эфироходец, пытающийся использовать навык лечения, будет получать отрицательный модификатор -2 к каждой попытке исцелить товарища.

Богатство: Эфироходец начинает игру с количеством денег, соответствующим его классу, уровню и социальному статусу.

Верфи

Эй, моя рука!
Ой, мой хвост! Где мои ноги?
Что происходит - эрк!
—Анаи Йоргун , агент баатезу
слишком далеко зашедший в поле

Первоначально Верфи предназначались для эфироходцев, желающих строить исследовательские суда, подходящие для Эфирного Плана. Со временем этот комплекс достиг своих нынешних размеров, и теперь здесь предлагают корабли как для эфироходцев (с особой скидкой), так и для любых странников, у которых хватает денег для того, чтобы купить эфирный планарный крейсер. Хотя планарные крейсера бывают всех размеров и форм, большинство странников может позволить себе только обычный планарный крейсер (хотя ходят слухи о том, что высокопоставленным лицам Общества принадлежат целые эфирные каравеллы, скрывающиеся в огромных сухих доках под Материнским Домом). Для того чтобы привести эфирный корабль в движение, его просто сталкивают с “салазок”, после завершения строительства. Все физические объекты, которые сбрасываются с поверхности Фригольда, вскоре выходят из области

воздействия гравитации острова (с нижней стороны Фригольда гравитация острова действует подобно отталкивающему полю).

Эфирный крейсер

Время строительства: 6 месяцев
Стоимость: 15,000 gp

Достигающая около 20 футов в длину от носа до кормы, базовая модель эфирного крейсера обладает надпалубной каютой, размеры которой равняются 10x10 футов, и трюмом, размеры которого так же равняются 10x10 футов, тогда как на самой палубе может поместиться 5-6 пассажиров. Корпус корабля сделан из добытого на Прайме дерева; тем не менее, различные части крейсера, обладающие исключительной важностью, сделаны из протоматерии.

Прозрачные паруса из светящегося плотного эфира могут быть с легкостью распущены на мачтах, расположенных вдоль четырех валовых точек судна (по одной над и под палубой, и с каждой из сторон корпуса. При условии наличия умелой команды, состоящей как минимум из 4 матросов, паруса могут обеспечить крейсеру норму движения, равную 55 на Эфирном Плане, не считая удобной и безопасной каюты, а так же трюма, в котором можно перевозить ценные грузы. Длинные веревки из протоматерии могут выступать в качестве якоря, если вся их длина, равная 600 футам, исчерпывается. Если эфирный крейсер когда-то материализуется на другом плане, то он разрушается, так как его эфирные части быстро испаряются.

Каровое озеро

Вода жизненно необходима для существования любого сообщества, и именно с этой целью Общество создало постоянный портал, ведущий на Элементальный План Воды. В данный момент портал находится на дне Карового Озера и иногда используется странниками, желающими отправиться на этот план (а иногда через него проходят коренные обитатели плана Воды для того, чтобы побеспокоить жителей Фригольда, но это уже совсем другая история). Из-за того, что этот портал никогда не закрывается, создается бесконечный поток воды, который постоянно падает вниз с Фригольда, порождая знаменитый Неземной Водопад.

Неземной Водопад

Часто называемый одной из “обязательных для просмотра” достопримечательностей Эфира, Неземной Водопад представляет собой падающую массу искрящейся воды, приходящей в Эфир с Элементального Плана Воды. Когда струи водопада обрушиваются с края Фригольда, волнуясь и бушуя в своей поразительной красоте, они покидают окружающее остров гравитационное поле. По инерции вода падает вниз еще на несколько сотен футов, после чего превращается в целые облака жидкости и массивные водные сферы, дрейфующие на Глубине.

Смертельное Поле

Испаряющаяся протоматерия не представляет для опытных мироходцев ничего нового. Подобно льду, превращающемуся в пар при повышении температуры, стандартный и эфемерный эфир распадается, превращаясь в эфирные туманы. Природное явление, которое редко вызывает какие-то сложности или вопросы, правильно? Нет.

В определенной части Глубокого Эфира живые существа, происходящие из миров, которые расположены за Границей, начинают рассеиваться, и терять материю своих эфирных тел до тех пор, пока они не сливаются с окружающими туманами. Это неприятное место известно, как Смертельное Поле, во всяком случае, среди тех, кто знает о его существовании. Оказавшиеся там странники испаряются подобно эфемерной протоматерии! Можно понять, почему нам известно столь немногое об этом месте, так как тот, кто оказывается там, рассеивается в мгновение ока, если, конечно же, ему исключительно не повезет.

Лучшие доступные нам данные указываются на то, что размеры Смертельного Поля достигают нескольких миль в радиусе. Оно ничем не отличается от оставшейся части Эфира, хотя некоторые считают, что по мере приближения странника к Смертельному Полю эфирные туманы темнеют. Как только путешественник входит во внешнюю часть поля, он должен делать спас-броски против магии смерти в течение каждого раунда. Каждый проваленный спас-бросок вызывает потерю ld4 единиц Телосложения. Большинство путешественников заходит слишком далеко в Поле, и испаряется прежде, чем им удается оттуда вырваться. Даже тот, кому удается сбежать из Смертельного Поля, получает значительный урон из-за потери единиц Телосложения. Утрата пунктов этого атрибута является постоянной, если не предпринимаются определенные магические действия, или не вмешивается сила.

Странным кажется то, что неорганические и неживые объекты кажутся невосприимчивыми к воздействию этого места. Подозрительные странники предполагают, что это идеальное место для владыки нежити, управляющего своей неживой армией, ибо в этом месте жизнь столь же мимолетна и непостоянна, как и сам эфир…

Провал Лейсестера

Некогда жил волшебник, которого звали Лейсестер. Эфирный путешественник (так и не принятый в Общество Эфироходцев), Лейсестер был очарован феноменом эфирных провалов, и провел много долгих лет, пытаясь определить, каталогизировать и сравнить условия различных провалов для того, чтобы понять, что же именно они представляют. Во время своих странствий, волшебник в конце концов нашел провал, который обладал более могучим воздействием, чем все остальные провалы, с которыми он сталкивался раньше. Убедившись в том, что у него появилась прекрасная возможность полностью понять эфирные провалы, Лейсестер бросил все свои ресурсы и магические силы на то, чтобы создать постоянную исследовательскую станцию. Наполненная магической энергией станция была искусственным образом помещена над провалом и каким-то образом оказалась защищенной от его обычного влияния. Сначала исследования шли достаточно быстро и время от времени доклады Лейсестера, посвященные его исследованиям, достигали тех немногих магов Прайма (и даже некоторых из волшебников Сигила), которые разделяли его интересы. Тем не менее, интервалы через которые появлялись эти отчеты, становились все больше и больше, пока не наступила пауза, длиной во много лет. Хотя те немногие люди, которые поддерживали контакт с Лейсестером, в конце концов, начали беспокоиться и отправились на его поиски, им так и не удалось найти этот эфирный провал, и через некоторое время о маге все забыли. Тем не менее, в нескольких пыльных архивных документах, которые хранились в давно забытых или рассеянных библиотеках, место его исследований именуется Провалом Лейсестера.

Условия приближения к провалу

Провал Лейстестера обладает дополнительными эффектами, проявляющимися по мере приближения к нему, не считая уже описанных ранее на странице 24 и относящихся ко всем эфирным провалам. Помните о том, что стандартные эффекты приближения к провалу прибавляются к новым эффектам по мере того, как странник оказывается все ближе и ближе к горловине провала.

Расстояние от провала	Эффект
5 миль	Спящие на расстоянии 5 миль от провала существа видят ужасные кошмары. Каждый сон требует спас-броска против заклинания; в случае провала жертва теряет 1 пункт мудрости. Значение Мудрости восстанавливается со скорость 1 пункт за каждый период сна, проведенный за пределами области воздействия провала. Странники, показатель Мудрости которых опускается до 0, становятся

	безумными.
4 мили	Каждый раз, когда странники вступают в спор, спорщики с 5% кумулятивной вероятностью впадают в гнев (каждый из них должен сделать спас-бросок против магии смерти с отрицательным модификатором –4 для избежания воздействия портала). Поддающиеся воздействию существа атакуют тех, кто осмеливается спорить с ними, в течение ld3 раундов, после чего требуется сделать новый спас-бросок против смерти с отрицательным модификатором -4 для того, чтобы прийти в себя. Они продолжают атаковать своих противников до тех пор, пока им не удается сделать спас-бросок, или пока поддавшиеся воздействию странники не будут успокоены или обездвижены.
1 миля	Всякий раз, когда персонаж исцеляет обычным или магическим образом 8 или более хит-поинтов, “излучения” из провала с процентной вероятностью, равной количеству вылеченных хит-поинтов, вызывают ужасающие мутации, обычно в форме рудиментарных органов, появляющихся на месте исцеляющейся раны. Орган или дополнительная конечность остаются рудиментарными и бесполезными в 95% случаев, но 5% случае они оказываются полностью действующими; Мастер определяет вид этого органа и то преимущество/недостаток (если такие есть), предоставляемые им.
1/2 мили	За каждый час, проведенный на этом расстоянии, или ближе к горловине, путешественники должны сделать спас-бросок против заклинания или ощутить, что время для них идет медленнее, чем для не поддавшихся воздействию портала друзей или врагов. Эффекты этого воздействия напоминают эффекты заклинания *замедления*, действующего в течение ld4 оборотов, хотя при этом их нельзя рассеять.
300 футов	За каждые 10 раундов, проведенные на этом расстоянии от портала, странники должны делать спас-броски против заклинаний. Тот, кто проваливает спас-бросок, “выталкивается” на 1d4 боевых раундов в будущее. Тот, кто не поддается воздействию провала, видит, как его товарищ исчезает на ld4 раунда, появляясь в том же самом положении спустя это время и даже не подозревая о прошедшем времени (путешественник просто не чувствует хода времени!).
Провал Лейсестера	Когда живое существо проходит через Провал, перед глазами постороннего наблюдателя на мгновение вспыхивает призрачная занавесь туманных цветов, которая скрывает ужасающие картины потусторонних ужасов, пытающихся вырваться оттуда в Эфир. Судьба тех, кто, оказывается по ту сторона провала, остается неведомой…

Станция

В данный момент исследовательская станция, построенная Лейсестером, удерживается с помощью магии всего на расстоянии 1 мили от провала и диска, окружающего его (и подвергается всем эффектам пребывания на подобном расстоянии, которые описаны выше). Хотя притяжение провала на этой дистанции является достаточно мощным, массивные железные стержни, прикрепленные к станции, несут в себе стабильные магические заряды, которые создают небольшую область, в которой не действуют силы провала. Если эти стержни будут отрезаны или удалены, то их воздействие прекратится, и станция вскоре рухнет в расположенный под ней провал. Станция обладает сферической формой, причем её диаметр достигает 130 футов, а внутренние этажи расположены подобно вложенным друг в друга сферам.

Станция построена из камня, добытого на плане Земли, который был заботливо уложен и скреплен, в результате чего и сформировалась сфера. За исключением четырех выдающихся железных стержней (теперь изъеденных ржавчиной и местами покрытых ихором, который отчетливо пахнет рыбой), единственными деталями, видными на внешней поверхности станции, является множество маленьких смотровых окошек. Размер большинства окон

достигает 3 на 5 футов, и все они темны, напоминая тем самым множество слепых глаз. Кажется, что в здание можно попасть только через окна. Наблюдатели, находящиеся в 30 футах от станции, с легкостью замечают то, что в некоторых местах она покрыта трещинами и вмятинами, в других – выщербинами и потертостями, тогда как небольшие части поверхности станции окрашены в синеватый цвет ихором, полностью подобным тому, который стекает со стержней. На станции не видно никакого движения, и приближающиеся к ней не слышат никаких звуков, которые исходили бы оттуда.

Станция может оказаться идеальным местом для странников, желающих создать место для отдыха, базу или другой эфирный форпост, если им удастся нейтрализовать скрывающиеся там опасности и несколько почистить станцию. Конечно же, ничто не гарантирует того, что этих несчастных не ожидает судьба первоначальных строителей станции, тем более что истинная судьба Лейсестера и его персонала остается неизвестной, и никто не знает, как защититься от этого загадочного несчастья.

Смотровая сфера. Странники могут попасть на внешний слой станции через одно из смотровых окошек. Большие окна освещают изгибающиеся пустоты смотрового этажа, открывая его странные просторы. Прежде всего, путешественник замечает пустоту и безмолвие, за которыми следует маслянистый аромат рыбы, заглушающий сладковатый аромат меди, который так же витает в воздухе. После этого, к странникам внезапно приходит осознание того, что коричневатые пятна, разбросанные повсюду, могут быть только пятнами кровами. Ничто не указывает на то, кому может принадлежать эта кровь, так как тело – или тела – куда-то исчезли. Внутренние ярусы поддерживаются колоннами. Между ними лежат отдельные детали и горы разбитого оборудования, которое некогда заполняло всю сферу. Пристальный осмотр этого этажа открывает телескопическую подзорную трубу, заклиненную между двумя камнями пола. Линзы на одном из концов трубы разбиты, но тот, кто первым заглядывает в разбитый конец трубы, внезапно замечает быстро приближающуюся, аморфную органическую кляксу, которая готовится к атаке. Внутри этого полурасплывчатого пятна видны наполовину переваренные люди, которые кричат и корчатся в ужасных муках. Никто другой не видит эту тень, а странник, который отводит глаза от трубы, так же перестает замечать её; тем не менее, заглянувший в трубу путешественник должен сделать спас-бросок против магии смерти или утратить 1 пункт Мудрости (Мудрость восстанавливается через количество дней, равное общему количеству пунктов Мудрости). Тот, кто заглядывает в подзорную трубу во второй раз, не видит ничего. Другие предметы, обладающие столь же ужасающей природой, могут быть обнаружены в результате дальнейших поисков.

На внутренней стене находятся круглые отверстия, расположенные через значительные интервалы, и ведущие на следующий уровень станции.

Средняя сфера. Эта часть станции полностью скрыта тьмой и странникам придется найти свои собственные источники освещения. Достаточное количество света открывает, что этот этаж некогда выступал в качестве жилых комнат и кухни для значительного числа исследователей. Разнообразные веревочные гамаки, прикрепленные к поддерживающим свод стержням, некогда выступали в качестве кроватей в этом лишенном силы тяжести месте, но теперь от большей части этих гамаков остались только клочья, так как они были разорваны или сгнили. В дальней от провала части этого уровня расположена кухня, хотя теперь большая часть стоящих там шкафов распахнута настежь, и дюжины кухонных принадлежностей висят в воздухе. Некоторые из них лениво вращаются в царящей здесь невесомости, и их концы отбрасывают световые блики на окружающие стены. Как минимум один из гамаков нельзя назвать пустым: там лежит разложившееся тело. Сложно определить расовую принадлежность умершего из-за того, что его тело находится на завершающей стадии разложения, но успешный бросок Интеллекта позволяет идентифицировать его, как человека. К сожалению, при этом путешественники замечают признаки ужасающих мутаций: рудиментарные конечности и органы свисают с тела, подобно каким-то отвратительным фруктам! Осмотр тела позволяет найти маленький кусочек бумаги, на котором на общем планарном языке нацарапано: “НЕ СМОТРИТЕ”.

Как и в случае со Смотровой Сферой, герои вполне могут столкнуться с другими, подобными этому ужасами, причем особенно это касается тех странников, которые решают провести подробный осмотр данного уровня. Каждый, кто проводит в Средней Сфере некоторое количество времени, в конце концов, замечает странный гул, который слышен через стены, отделяющие этот уровень от последнего.

Центральная сфера. Внутренняя сфера станции содержит магическое устройство, которое некогда создавало свободное от воздействия провала поле, благодаря чему станция было полностью защищена от него (защита от физического притяжения провала обеспечивается магическими стержнями). Лейсестер назвал это устройство Арбитром. Оно находится в самом центре станции и поддерживается шестью железными стержнями, которые находятся на равном расстоянии от окружающих стен сферы. Устройство напоминает перевернутый планетарий (планетарий в этом значении означает астрономический прибор. Прим. переводчика), диаметр которого достигает 10 футов, и который обладает как минимум тремя соединенными кольцами, которые медленно вращаются благодаря магическому импульсу. Тем не менее, из-за постоянного скрипа и треска, издаваемого Арбитром можно сделать вывод, что с устройством что-то не так.

На самом деле ситуация вряд ли могла быть хуже. Предназначенный для того, чтобы уберегать станцию от воздействия близлежащего провала, Арбитр совершенно не оправдал возлагаемых на него надежд. Он не просто не выполнил свою предполагаемую функцию, но и сконцентрировал воздействие провала на станции, подобно тому, как магнит притягивает железо! Каким-то образом влияние провала достигло своего максимума и превозмогло сопротивление защитных стержней станции, и когда волна напряжения стихла, станция оказалась там, где она находится сейчас. Лейсестер, его персонал и все его труды были вытянуты наружу, подобно тому, как отступающий прилив уносит за собой построенный из песка замок.

Более того, область воздействия провала была только увеличена в результате воздействия Арбитра – именно он и стал причиной гибели Лейсестера. Это исключительно крепкое устройство может уцелеть практически в любой ситуации; тем не менее, наложенное на него заклинание *желания* может заставить Арбитра прекратить свое бесконечное движение. Если после этого устройство будет уничтожено, то энергия внешних жезлов окончательно истощится, и станция начнет быстро скользить к горловине провала. Каждый, кому не удастся в кратчайшие сроки покинуть станцию, будет увлечен в провал вместе со станцией и будет навсегда утрачен для вселенной.

За исключением Арбитра, Центральная Сфера содержит в себе как минимум две любопытных вещи. Первой из них является дрейфующий в воздухе труп небольшого гуманоида, который понемногу вращается в окружающей невесомости. Тело подверглось сильному разложению, но пристальный осмотр позволяет найти костяной футляр для свитков, в котором лежит кусочек истрепанного пергамента. На пергамента видна короткая надпись: “*Узнав судьбу Лейсестера и природу Провала, немедленно возвращайтесь. Огромная награда ожидает вас в том случае, если провал представляет собой предполагаемый феномен.* **Мадреус**”.

И, наконец, эта сфера является логовом единственного живого обитателя этого места, который каким-то образом приплыл сюда, или был затянут на станцию силой притяжения воронки. Это дхаркулус, и он периодически возвращается сюда для того, чтобы отдохнуть возле планетария после охоты на близлежащей Границе. Независимо от его истинного происхождения, влияние близлежащего провала только пошло на пользу этому существу, увеличив его силу и выносливость, что и видно из последующей статистики. Конечно же, дхаркулус будет не слишком рад, когда кто-то потревожит его логово…

Дхаркулус: AC 3 (щупальца) {2}; MV F1 9 (щупальца) {9}; HD 16, hp 87; THACO 5; #AT 6 или 1; Dmg ld4x6 (щупальца) или 2d10 (основная утроба); SA *Прилипание*; SZ Огромный (30 футов длины); ML Элитная (14); Int Очень интеллектуальный (11-12); AL Хаотично-Нейтральное; XP 3,000.

SA— *Прилипание:* Каждое из щупалец дхаркулусов прикрепляется к жертве в момент нанесения удара. Успешный бросок перегрузки позволяет жертве освободиться от щупальца, но при этом несчастный получает ld4 единиц урона, когда он вырывает из своей плоти зубы, которыми заканчиваются щупальца. Если дхаркулус наносит успешный удар сразу тремя или более щупальцами, то его жертва должна сделать спас-бросок против магии смерти для того, чтобы воспротивиться переносу на Границу в начале следующего раунда. Там дхаркулус может подтащить несчастного к своей основной утробе, нанося ему 2d10 единиц урона.

Паутина Оммиад

Странно – это напоминает нечто вроде веревки, протянувшейся в туманы. Интересно, куда она ведет?
- Старик Двухпалый

Охотники, которые используют сети, знают трюк, с помощью которого можно быстро набросить раскрытую сеть на цель — движущиеся концы заставляют всю сеть находиться в открытом и натянутом состоянии, в результате чего она всегда готова к применению. Оммиад использует тот же самый трюк, хотя и в несколько больших масштабах. Все дело в том, что Оммиад является матриархом фазовых пауков Глубины и её исполинская паутина, диаметр которой достигает 6,000 футов, свободно дрейфует в Эфире в раскрытом положении. Конечно же, возле центра паутины движение едва заметно, но края утяжеленной паутины двигаются достаточно быстро (с нормой движения, равной 12). Вся паутина настолько велика, что в обычных условиях видимости на Эфире (300 футов) странники просто не могут увидеть её полностью.

Эта паутина состоит из стабильного эфира (полученного в результате действий фазовых пауков, обладающих особым талантом плетения эфира). Нити паутины обычно достигают ½ дюйма в диаметре и являются довольно липкими, в результате чего умеющие использовать их в невесомом Эфире очень ценят результаты труда пауков. Фазовые пауки могут двигаться с удвоенной нормой передвижения по паутине, тогда как гуманоиды обычно лучше двигаются по Эфиру с помощью силы разума и плавательных движений, хотя и не намного лучше.

Странники, двигающиеся вдоль одной из нитей Паутины Оммиад, могут столкнуться с ld4 фазовыми пауками в течение каждого оборота. Если путешественники не сопровождаются одним из часовых, то их, скорее всего, примут за противников. Статистики стандартного фазового паука приведены на странице 70.

Выводок из 200 фазовых пауков называет Паутину Оммиад своим домом, хотя практически в любое время половина выводка охотится на близлежащей Границе и приграничном плане, составляя небольшие отряды, в которые может входить от 1 до 4 пауков. Тем не менее, паутина не является беззащитной перед лицом враждебных выводков фазовых пауков и других опасностей Эфира: разнообразные узлы больших размеров, возникшие в местах переплетения нитей паутины, выступают в качестве сторожевых постов. Эти узлы стратегическим образом разбросаны по всей паутине. На самом деле, большая часть важных областей паутины представляет собой полые узлы паутины, и они помечены буквами на карте, приведенной на странице 91. Индивидуальные логова так же принимают форму узлов паутины, хотя они гораздо меньше и разбросаны случайным образом. В каждой из пустот присутствует освещение, которое обеспечивается небольшой нитью, вплетенной в пол, стену или потолок, и которая излучает зеленый, фосфоресцирующий свет.

A. Сторожевые узлы

Сторожевые узлы разбросаны на одинаковом расстоянии друг от друга по периферии Паутины Оммиад. Их длина достигает 300 футов, и они обладают значительным количеством входов и выходов (во всех направлениях), в результате чего пауки могут отреагировать на происходящее снаружи очень быстро. Обычно как минимум два часовых-паука постоянно патрулируют периметр сторожевого узла.

У каждого из часовых есть рог, сделанный из кости, который звучит достаточно громко, чтобы привлечь внимание всех пауков, находящихся в радиусе 1,000 футов. Эти часовые чаще всего первыми встречаются с незваными гостями. Часовые обычно относятся к большинству странников, как к обычной пище, которая только приближает свою финальную судьбу, если у них не возникает причин для обратного (подобных заявлениям о наличии ценной информации, важного дела к Оммиад, новостей о передвижениях враждебных пауков и других причин, которые могут придумать хитроумные путешественники).

1. **Комнаты караульных.** Фазовые пауки, стоящие на вахте, проводят большую часть своего времени в этих больших залах, соревнуясь в различных играх, требующих высокой ловкости и умения плести паутину. Несмотря на это, все находящиеся здесь пауки готовы к быстрым действиям, в случае сигнала тревоги, подаваемого одним из их товарищей. В каждой из этих комнат находится ld6 фазовых пауков.

2. **Склады пищи.** Несколько кусочков пищи с других планов, скрытых в коконах, плавает в верхней части этого зала, так как эти коконы едва прикреплены к потолку. Хотя эта картина может испугать большинства странников, у фазовых пауков это зрелище только вызывает расстройство из-за того, что Оммиад не назначила их в один из охотничьих отрядов.

B. Укрепления

Фазовые пауки создали два укрепленных узла в Паутине Оммиад на случай крупномасштабной атаки. Кроме физической угрозы, опасность может принять форму природного эфирного феномена: фазовые пауки, находящиеся в этих узлах, могут выступить как в роли боевого подкрепления, так и в качестве рабочей силы, в обязанности которой входит сворачивание сети в случае приближение эфирного циклона или фронта воронок.

3. **Пост часового**. Одинокий фазовый паук находится на периферии узла, всегда готовый послать сигнал тревоги, предупредив своих собратьев, находящихся в глубине узла.

4. **Жилые части.** Посреди роскошных гамаков из паутины лежат кости, оставшиеся от прошлых пиршеств и странные коллажи, сделанные из имущества давно съеденных пауками жертв. В этом большом полом узле живет 20 фазовых пауков.

5. **Склады пищи.** Этот зал представляет собой еще одну полость, заполненную коконами с жертвами, как это описано выше.

C. Питомник

Одной из основных функций Оммиад в обществе фазовых пауков является обеспечение их колонии новым потомством. В отличие от многих других разновидностей арахнидов, фазовые пауки не умирают после откладывания яиц и не пожирают своих партнеров.

6. **Кладка яиц.** В каждом из этих залов расположено значительное количество вязкого, органического вещества, в котором видны серые сферы размером с кулак. Обычно ld4 яиц созревают в течение каждой недели, и юные фазовые пауки покидают это место, превращаясь в новых членов общества. Фазовые пауки очень быстро учатся, но из-за некоторых гуманоидных черт они обладают не такими развитыми

инстинктами, как другие пауки, и потому должны изучать все тонкости паучьей жизни с помощью наставников.

7. **Пост обслуживания.** Два фазовых паука постоянно следят за яйцами. Они несут ответственность за их безопасность, а так же отвечают за введение юных пауков в основное общество. Существует определенная вероятность того, что все представители женского пола, относящиеся к этому виду, могут достигнуть размеров самой Оммиад (смотрите ниже); тем не менее, обязанностью обслуживающего персонала является уничтожение всех новорожденных паучих. Если они останутся в живых, то в один из дней паучихи смогут представлять опасность для нынешнего матриарха.

D. Узел Оммиад

Будучи матриархом, Оммид использует самый большой узел в качестве своего личного логова, хотя большая часть узла так же используется в качестве зала для аудиенций. Кроме того, здесь обитает нынешний королевский супруг, Омгезер.

8. **Главный вход.** Этот вход в зал для аудиенций Оммиад является достаточно широким и достигает 45 футов в диаметре. Двое королевских стражей-пауков, обладающие максимальным количеством хит-поинтов, всегда стоят здесь, облаченные в сияющие паутины, которые подчеркивают их особую должность. Двери, которыми заканчивается этот проход (как, впрочем, и все остальные двери Узла Оммиад) были похищены с различных миров Прайма и встроены в паутину, из которой состоит узел. Несмотря на то, что они кажутся здесь абсолютно не к месту, эти двери весьма эффективно позволяют контролировать доступ в узел.
9. **Второстепенные входы.** Эти открытые полости представляют собой второстепенные входы в узел Оммиад. Возле каждого из подобных входов находится фазовый паук-стражник, обладающий полным количеством хит-поинтов, который обязан не допустить несанкционированного вторжения.

10. **Комнаты трофеев.** Из-за своих охотничьих привычек фазовые пауки накопили значительное количество сокровищ, найденных ими на телах неудачливых жертв. Обычные вещи чаще всего остаются дрейфовать в Эфире или оседают в логовах индивидуальных пауков. Тем не менее, лучшие предметы передаются в дар Оммиад. Большая часть этих предметов хранится в данных пустотах, сложенная большими грудами. Здесь можно найти всевозможные драгоценности и монеты, небольшие произведения искусства или статуэтки, несколько книг и других необычных вещей, которые гуманоидные расы привыкли ценить превыше всего. Вполне возможно, что здесь лежит один, а то и больше магических предметов, которые были пропущены представителями расы, которая только отчасти является гуманоидной (решение в отношении данного вопроса принимает Мастер).

11. **Убежище Оммиад**. Это личное место проживания Оммиад – никому не разрешается входить сюда под стразом смерти, за исключением супруга Оммиад, Омгезера. Это место заполнено лучшими произведениями из паутины, сделанными фазовыми пауками, многие из которых изображают картины великих охот, о которых теперь рассказывают легенды, причем фигуры основных героев этих произведений вышиты светящимися нитями.

Оммиад, матриарх фазовых пауков: AC 4 {4}; Mv 6 {6}, wb 15 {Wb 15};HD 16+16; hp 112; THACO 5; #AT 1; Dmg 2d6 + яд (укус); SA Фазирование, яд; SZ Огромная (20 футов в диаметре); ML Чемпион (15); Int Средний (9); AL Нейтральное; XP 4,400.

Примечания: Матриарх производит более внушительное впечатление, чем обычные фазовые пауки. Оммиад обычно носит несколько магических предметов, взятых из числа трофеев, хранящихся в области 10, которые увеличивают и без того значительную мощь

правительницы паутины.

SA—Фазирование: Может по желанию перемещаться между планом и Границей. Фазовые пауки материализуются, атакуют сзади с положительным модификатором +4, и вновь становятся эфирными в течение одного раунда, накладывая отрицательный модификатор –3 на броски инициативы противников. Если фазовый паук выигрывает инициативу с разрывом более чем в 4 пункта, то его атака является такой быстрой, что противник не успевает ответить на неё.

Яд: Жертвы, которые были укушены пауком, должны сделать спас-бросок против яда (тип F) с отрицательным модификатором -2 или умереть.

Особое снаряжение: Браслеты Защиты АС 4, глаза очарования, амулет непроницаемости в отношении определения и обнаружения.

12. Зал для аудиенций. Здесь Оммиад проводит встречи с представителями других рас, заключает торговые отношения с себе подобными, и выносит решения в отношении тех проблем, которые возникают у её собственного выводка. В невесомом пространстве Эфира её трон не слишком потрясает; тем не менее, полость в задней части зала, состоящая из светящихся нитей паутины, заливает прекрасным светом огромное тело Оммиад. Независимо от того, присутствует здесь Оммиад или нет, в зале для аудиенций всегда находится, как минимум пять королевских стражей-пауков, обладающих максимальным количеством хит-поинтов и облаченных в сияющие паутины, вдобавок ко всем остальным существам, оказавшимся здесь из-за каких-то дел, связанных с матриархом.

13. Комнаты Омгезера. Омгезер, ольшой фазовый паук, статистики которого можно назвать лучшими-чем-обычно (9 Хит Дайсов), в данный момент наслаждается положением королевского супруга Оммиад. Хотя его положение могло бы объясняться его впечатляющими размерами, на самом деле он занял его благодаря своей редкой способности плести паутину из стабильной протоматерии. Обычно его паутина является необычно крепкой и обладает серебристым оттенком; тем не менее, при соответствующей концентрации Омгезер может создавать паутину, обладающую различными интересными качествами (не считая общих способностей протоматерии), к одному из которых можно отнести способность испускать свет. Паутина Омгезера считается очень ценной, особенно те её образцы, которые обладают дополнительными качества вдобавок к исключительной прочности. На самом деле, его паутины служат для Оммиад ценным товаром, который она продает всем остальным обитателям Эфирного Плана.

Земля Уруна, План в Развитии

Они говорят мне, что это эволюция. Хорошо, вы знаете…мы все хотим создать мир.
–Нленн Онджион, будущий житель Земли Уруна

Никто и никогда не слышал о демиплане Земля Уруна. Это объясняется тем, что это пока еще не демиплан, но никто не мешает колонии затерявшихся на планах дворфов называть его так уже сейчас. Эти дворфы, возглавляемые харизматичным лидером Уруном (Pr/m/дворф/ F17/Законно-Добрый), безустанно трудятся для того, чтобы создать себе новую родину, сотворив её из материи Глубокого Эфира собственными трудами. Знакомые с общими положениями космологии Эфира дворфы стараются накопить как можно больше стабильной протоматерии для того, чтобы создать свой собственный демиплан! Если бы один из дворфов обладал магическими способностями, то он бы знал о заклинании *источник демиплана*. Тем не менее, “когда не хватает умения, то упорный труд заменит его”.

Странники, которые сталкиваются с огромной массой протоматерии, достигающей 10-12

миль в диаметре, на которой трудится свыше 300 дворфов, обнаруживают будущее местонахождение Земли Уруна. Дворфы разработали множество методов, призванных помочь им в сборе стабильной протоматерии, но больше всего они работают с несколькими ручными устройствами, которые искусственным образом сжимают окружающую эфирную материю в куб 30 на 30 на 30 футов используя механизмы, напоминающий те, которые приводят в действие воздуходувные меха. В результате этого достаточно часто возникает стабильный эфир (смотрите раздел “Протоматерия” на странице 25), и дворфы добавляют его к постоянно растущей массе их будущего демиплана.

Недавно Урун обнаружил верфи Фригольда и заказал себе буксировочный крейсер. Это судно, названное “Запутанным Сердцем” управляется 10 дворфами, которые выискивают большие глыбы протоматерии на Глубине, прикрепляют к ним трос и буксируют их к Земле Уруна.

Большинство дворфов живет внутри массы протоматерии в огромных галереях и пассажах, освещенных хрустальными лампами в типичной дворфийской манере. Тем не менее, дворфы построили действующую гостиницу, которая называется *Остановкой в Пути* на поверхности Земли Уруна. Гостиница выступает в роли прекрасного места для отдыха, в котором дворфы устраивают себе небольшие передышки и попивают крепкий дворфийский эль, хотя кроме всего прочего она предназначена и для случайных странников, проходящих поблизости. *Остановка в Пути* является единственным местом, в котором дворфы Земли Уруна могут остановиться и поболтать с путешественников, и это единственное место, куда пускают чужаков.

Вопросы о прошлом всех этих дворфов обычно вызывают мрачные взгляды и комментарии, вроде “У нас не принято говорить об этом”. Любимой темой для разговоров дворфов является, конечно же, обсуждение формирования демиплана, расчеты того, сколько материала еще необходимо для возникновения демиплана и рассуждения про инновационные методы сбора протоматерии. Они часто сожалеют о том, что у них нет *рога элементальной земли*, который мог бы очень ускорить процесс строительства. Глупец, которому хватит грубости упоминать о существовании вышеупомянутого заклинания *источника демиплана,* сразу же выбрасывается с Земли Уруна – никому не хочется слушать о том, что все твои старания ничего не стоят.

Все дело в том, что у жителей Земли Уруна действительно что-то может получиться. Конечно же, никому неизвестно, когда им удастся накопить необходимое количество материала, и как присутствие дворфов и их туннелей повлияет на возникающий демиплан. Как говорят дворфы “время покажет”.

Белый Галеон

Ты когда-то слышал о Белом Галеоне? Это призрачный корабль с большой кормой, который рассекает туманы, лежащие между миров, своим молочно-белым носом. Его никогда не видели в одном месте дважды, так как Белый Галеон плывет от мира к миру через Глубину, выискивая нечто, что известно только ему одному. Легенды говорят, что корабль пытается доставить ужасный груз и когда он, наконец, сможет разгрузиться, то недалек будет Судный День вселенной. Другие считают, что Белый Галеон ищет своего капитана и команду, утраченную им много эонов назад в результате странного эфирного феномена.

В любом случае, странники, которым посчастливилось столкнуться с этим кораблем, иногда ухитряются подняться к нему на борт и совершить путешествие между планами, перейдя с другого плана на Глубину или наоборот. Сам корабль пуст, и испускает странный холод. В его трюмах уже давно не осталось груза (во всяком случае, так говорят побывавшие там), в кубрике нет пищи, а на палубе не видно матросов. О происхождении Белого Галеона или судьбе его команды неизвестно абсолютно ничего.

Иногда каюта или целая палуба Белого Галеона заполняется существами с одного из многих

планов, которые посетил этот корабль. Обычно эти существа не являются разумными, но они могут отказаться достаточно опасными, особенно когда в их новом логове оказываются странники, которые пытаются бежать на Белом Галеоне с враждебного им плана.

Истина в том, что, несмотря на то, что корабль иногда оказывается бесценным спасением для тех, кому нужно срочно бежать с плана, он так же представляет определенную опасность. Каждый десятый пассажир, поднимающийся на его палубу, никогда больше не сходит на берег. Что происходит с ними? Это неизвестно никому. Возможно, к их несчастью, им удается обнаружить тайный груз корабля, или же их постигает судьба его первоначального экипажа.

Приложения: Таблица Эфирных Стоклновений

Мастера могут посчитать эту таблицу исключительно полезной для создания случайных столкновений во время путешествий странников по Эфирному Плану. Для того чтобы использовать Таблицу Эфирных Столкновений, Мастер должен делать бросок ld l00 в течение каждых 24 часов пребывания героев на Эфирном Плане (независимо от того, находится ли они на Границе или на Глубине). Для избежания создания искусственного цикла столкновений, броски столкновений могут производиться в различные периоды времени, на протяжении каждого 24-часового периода. Кроме того, вы можете делать броски столкновений в следующих случаях:

- Странник впервые оказывается на Эфирном Плане.
- Странник впервые переходит с Глубины на Границу.
- Странник покидает Границу, отправляясь на Глубину.

Результаты бросков, равные 1-47, указывают на то, что происходит особенное столкновение (определяемое Мастером); броски, результаты которых находятся в промежутке от 48 до 100, указывают на то, что столкновение не происходит вообще. Использование таблицы таким образом позволяет Мастеру использовать один бросок кубика и для проверки вероятности столкновения и для определения того, с чем сталкиваются герои.

Когда таблица указывает на столкновение, то его источник появляется на расстоянии в 1d4x100 футов. Таким образом, неведомый обитатель Эфира может обладать более высокой дальностью зрения, преобладая над чужаками, которые пришли на Эфирный План из других миров. Подобное существо может устроить героям засаду в туманах.

На Эфирной Границе могут встречаться обитатели приграничных планов, и потому некоторые из разделов таблицы могут не соответствовать действительной ситуации. К примеру, очень сомнительно, чтобы отряду удалось бы столкнуться с василиском на Границе Элементального Плана Огня.

И, наконец, в каждом разделе указано количество появляющихся существ, источник и дополнительные примечания.

Источник: Эти аббревиатуры указывают на самые недавние описания данных явлений или существ. Многие существа, встречающиеся в таблице столкновения, описаны в данной книге.

Eth: *Руководство по Эфирному Плану*

MM: *Книга Монстров*

PS1: *Первое Приложение Книги Монстров Планскейпа*

PS 2: *Второе Приложение Книги Монстров Планскейпа*

PS 3: *Третье Приложение Книги Монстров Планскейпа*

Дополнительные примечания. Эти аббревиатуры указывают на дополнительные особенности явления или существа или информацию о нем.

B: Подобные столкновения происходят только на Эфирной Границе; сделайте еще один бросок, если герои находятся на Глубине.

D: Подобные столкновения происходят только на Эфирной Глубине; сделайте еще один бросок, если герои находятся на Границе.

N: Эфирный План является родиной этого существа; оно может встретиться как на Глубине, так и на Границе.

S: Указанное существо отвечает на призывы праймового заклинателя или возвращается с Прайма, и таким образом герои могут столкнуться с ним как на Глубине, так и на Границе. Подобные существа обычно избегают контактов, но в 25% случаев они находятся в плохом настроении после выполнения своей миссии и атакуют странников.

* Сделайте случайный бросок или выберите демиплан, праймовый мир или Внутренний План.

+ Столкновения с порождениями снов и иллюзий являются особенными. Мастеру следует обратиться к странице 57, где описаны разорванные сферы снов (и существа, возникающие в результате этого) и странице 35, где описаны существа, рожденные иллюзиями.

++ Сделайте бросок по таблице, посвященной случайным объектам, встречающимся в Эфире. Мастер может добавлять к этой категории другие предметы, которые на его взгляд подойдут для его кампании.

§ Существует два вида столкновений с людьми в Эфире: герои могут натолкнуться на отдельных путешественников и на целые отряды. Отдельные путешественники в 95% случаев обладают каким-то способом перехода в Эфир (заклинанием, магическим предметом или психонической способность). Оставшиеся 5% просто заблудились на этом плане. Отряды в 50% случае состоят из праймов, которых сопровождает жрец как минимум 9-ого уровня (способный накладывать заклинание *межпредельного перехода*) и ld6 спутников. Во всех остальных случаях, отряд состоит из людей, которые сделали Эфир своим домом (а именно эфироходцев), и которые обладают уникальными способностями и предметами, связанными с постоянной жизнь на этом плане. Смотрите Общество Эфироходцев, описанное на странице 82.

Раздел *редкая особенность* указывает на столкновения с объектами или существами, которые не принадлежат к Эфирному Плану. Эти особенности оказываются на Эфирном Плане в результате эфирных циклонов или других катастрофических воздействий на его материю. Примерами подобных столкновений могут послужить встречи с домами, статуями, книгами, домашними животными и так далее. Кроме того, редкие особенности включают в себя любые области занавеси, ведущие на отдельные демипланы или эфирные достопримечательности, описанные в этой книге.

** Раздел *редкий монстр* указывает на столкновения с существами, родиной которых не является Эфирный План. Эти монстры путешествуют по Эфирному Плану по своему желанию и преследуя какие-то собственные цели. К редким монстрам относятся аазимары, генази, танар’ри, баатезу и другие стандартные монстры, которые обычно не встречаются в Эфире.

Эфирные столкновения

Название	Количество	Источник	Примечания
01 Воздушный слуга	1	Eth	N/S
02 Видение	1	Eth	B
03 Василиск	–		
d4			
01 младший	1d4	Eth	B
02 старший	ld6	MM	B
03 драколиск	1d2	MM	B
04 новый бросок	–	–	–

04 Мозговой паразит	3d4	Eth	B
05 Чулкриск	Id2	Eth	D
06 Кокатрис		–	
d2 01 Кокабис 02 Пиролиск	 1d6 1d4	 Eth MM	 B B
07 Хронолилия	1	Eth	D
08 Занавесь Цветов	1	Eth	*
09 Пожиратель	1	Eth	N
10 Дхаркулус	1d2	Eth	B
11 Дхур	2d4	Eth	N
12 Порождение снов	1d4	Eth	+
13 Эбонитовый тигр	1d2	Eth	N
14 Элементал	–	–	–
d4 01 Воздуха 02 Земли 03 Огня 04 Воды	 1 1 1 1	 MM MM MM MM	 S S S S
15 Эфирная лошадь	2d6	Eth	N
16 Эфирные предметы			++
D4 01. Хранилище припасов, в котором хранится пища и вода, которой одному страннику хватит на 100 дней; некоторые хранилища охраняются и на большинстве из них изображена руна их владельца. 02. Сторожка, расположенная на островке из плотного эфира, в которой живут люди и/или гуманоидные существа. 03. Тайный сундучок мага, помещенный в Эфир с помощью заклинания *тайного сундука Леомунда*. На сундуке изображена руна его владельца, и там может находиться ld4 магических предмета (которые в свою очередь могут защищаться ловушкой или охраняться). 04. Разлагающие останки неудачливого эфирного странника, коренного жителя Эфира или монстра. Мастер определяет, что именно (если вообще что-то) осталось на теле, и находится ли явление или существо. Убившее несчастного все еще неподалеку.			
17 Эфирный циклон	1	Eth	D
18 Эфирный Провал	1	Eth	D
19 Нечто	–	–	–
d2 01 пес 02 лев	 2d6 1d6	 Eth Eth	 N N
20 Гении	–	–	–
d6 01 Дао 02 Джинни 03 Ифрит 04 Джанни 05 Марид 06 новый бросок	 1 1 1 1 1 -	 MM MM MM MM MM -	 S S S S S -

Название	Количество	Источник	Примечания
21 Призрак	Id2	Eth	B or N
22 Гингватзим	1d6	Eth	N

23 Гк'лок-лок	1	Eth	D
24 Человеческий странник(и)	–	–	§
25 Порождение иллюзии	–	–	+
26 Магран	1	Eth	N
27 Медуза	1	Eth	B
28 Меме	1d4	Eth	D
29 Меменди (гендруво)	ld3	Eth	B
30 Гончая Морденкайнена	1	Eth	B
31 Ребенок Нета	1d2	Eth	N
32 Натри	2d20	Eth	N
33 Параэлементал	-	-	-
d4			
01 Льда	ld2	PS3	S
02 Магмы	1d2	PS3	S
0 3 Грязи	ld2	PS3	S
04 Дыма	1d2	PS3	S
34 Фазовый паук	2d8	Eth	N
35 Фирблас	1d4	Eth	N
36 Плазмоид	–	–	–
d2			
01 Гигантский	1	Eth	N
02 Обычный	1d4	Eth	N
37 Протоматерия	–	–	–
d4			
01 водопад	1	Eth	D
02 остров	1	Eth	D
03 поток	1	Eth	D
04 новый бросок	-	-	-
38 Квазиэлементал	–	–	–
d8			
01 Золы	1d4	PS3	S
02 Пыли	1d4	PS3	S
03 Молнии	1d4	PS3	S
04 Минералов	1d4	PS3	S
05 Сияния	1d4	PS3	S
06 Соли	1d4	PS3	S
07 Пара	1d4	PS3	S
08 Вакуума	1d4	PS3	S
39 Раббиун	3d6	Eth	N
40 Столкновение с редкой особенностью Эфира	–	–	#
41 Столкновение с редким монстром	–	–	**
42 Шеду	–	–	–
d2			
01 старший	1d2	Eth	N
02 младший	2d4	Eth	N
43 Теритран	1	Eth	N
44 Пожиратель мыслей	1d4	Eth	B
45 Твин	1	Eth	B
46 Фронт воронок	1	Eth	D
47 Ксилл	ld6	Eth	N
48-00	Нет столкновения		